אַרבעטער-רינג

AR

שול-ביבליאָטעק

שפּילבוך

י. שטיינבוים

UTL AT DOWNSVIEW
D RANGE BAY SHLF POS ITEM C
39 13 10 12 02 001 0

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

GV 1493 S77

Steinbaum, Israel
Shpilbuch far klein un grois

85¢ mt

אַרבעטער־רינג שול־ביבליאָטעק

שפּילבוך

פאַר

קליין און גרויס

צוזאַמענגעשטעלט

פון

י. שטיינבוים

אילוסטראציעס

פון

א. גודלמאַן

ארויסגעגעבן פון

בילדונגס־קאָמיטעט פון אַרבעטער רינג

ניו יאָרק, 1921

ALLIED PRINTING TRADES COUNCIL UNION LABEL NEW YORK CITY 200

GV
1493
S77

LIBRARY
MAR 16 1972
UNIVERSITY OF TORONTO

Copyright, 1921, by the
Workmen's Circle, N. Y.

אינהאלט:

I	ארײנפיר	ז. 5
II	לידלאך צום אויסציילן	ז. 11
III	שפּראך־שפּילן	ז. 16
IV	נוס־שפּילן	ז. 36
V	טרעף־שפּילן	ז. 45
VI	בלענדעניש־שפּילן	ז. 53
VII	אימיטאציע־שפּילן	ז. 62
VIII	פארכאפּעלאך	ז. 72
IX	אָנרירעלאך און יאָגעלאך	ז. 82
X	װעט־שפּילן	ז. 98
XI	פארשידענע שפּילן	ז. 106
XII	שטראָפן	ז. 120
XIII	ביבליאָגראפיע	ז. 127

דורך דער שפּיל אַנטוויקלען מיר אין קינדער ערלאַכקייט און ברייטהאַרציקייט.

וויליאם דזשיימס.

די ערציאונג פון קינדער, בפרט די ער־ציאונג פון קליינע קינדער, איז ביי אַלע פעלקער אין אַלע ציטן אַפּהענגיק געווען אַן שפּילן.

דזשאָן דיואי.

אַריינפיר.

דאָס דאָזיקע שפּיל־ביכל איז באַשטימט פאַר די לערער פון די מאָדערנע אידישע שולן, און ניט אַלס טעקסט פאַר די קינדער. די הונדערט שפּילן וואָס קומען אַריין אין דעם ביכל זיינען גיכער טעקסטן אָדער סוזשעטן פון שפּילן, איידער גענויע באַאַרבעטונגען. נאָר דאָ און דאָרטן זיינען אָנגעוויזן געוואָרן דעטאַלן פון דורכפירן אַ געוויסע שפּיל — די פּינקטלאַכע באַאַרבעטונג ווערט איבערגעלאָזן צום לערער אליין צוליב צוויי הויפּט־טעמים: ערשטנס, וואָלט אַזאַ פּינקטלאַכע באַאַרבעטונג אין אַ ביכל פאַרנומען זייער אַ סך פּלאַץ, און צווייטנס, וואָלט דאָס אין אַ היפּשער מאָס געשטערט דעם לערערס איניציאַטיוו אין זיין נייטיקער צופּאַסונג פון געוויסע שפּילן צו געוויסע קינדער.

איינגעטיילט זיינען די שפּילן אין אַזעלכע, וואָס ס'איז ראַטזאַמער און באַקוועמער זיי דורכצופירן אין קלאַס (קלאַס־שפּילן) און אין אַזעלכע וואָס קענען בלויז דורכגעפירט ווערן אויפדערפריי (דרויסן־שפּילן). אַ דריטער אָפּטייל זיינען די „פאַרשידענע שפּילן”. אהער געהערן יענע שפּילן, וואָס קענען אַרונטערגיין אונטער ביידע אָפּטיילן, ד. ה.; זיי קענען און מעגן דורכגעפירט ווערן סיי אין קלאַס און סיי אויפדערפריי. דאָרט, וואו איין פּלאַץ קען זיך אַרויסווייזן באַקוועמער פאַר דער דורכפירונג, איז דאָס אָנגעוויזן ביי יעדער שפּיל.

די ערשטע צוויי אָפּטיילן זיינען ווידער פאַנאַנדערגעטיילט געוואָרן אין קלענערע אָפּטיילונגען — אַ פאַנאַנדערטיילונג לויט דעם הויפּט־עלעמענט אין אַ געוויסער שפּיל. קיין שפּיל באַשטייט ניט בלויז פון איין עלעמענט אַרום וועלכן די גאַנצע טעטיקייט

דרייט זיך; גיכער באשטייט די טעטיקייט פון א סך עלעמענטן. און ס'איז ניט תמיד לייכט צו זאָגן, וועלכער עלעמענט איז דער וויכטיקסטער, אָדער דער בולט'סטער. ביי א סך שפּילן וואָלטן פאַרשידענע מענשן, מיט פאַרשידענע בליקן, מסתמא געקענט אָנווייזן אויף פאַרשידענע הויפּט־עלעמענטן. און דערפאַר וועט זיך די דאָזיקע פאַרנאַנדערטיילונג אודאי ארויסווייזן פעלער־האַפטיק.

ניט קוקנדיק דערויף איז זי געמאכט געוואָרן, כדי באַהילפיק צו זיין דעם לערער און באַקוועמער מאַכן זיין אויסוואַל פון שפּילן.

פאַר וועלכן קינדער־עלטער זיינען די שפּילן באַשטימט? דער בעסטער ענטפער וואָלט געווען: פאַר די אַלע קינדער וואָס ווילן און ק ע נ ע ן אין זיי אַנטיילנעמען, מחמת ס'איז א באַ־שיינפערלאַכער פאַקט, ערשטנס: אַז ניט אַלע קינדער פון זעלבן עלטער קענען אַקטיוו זיך באַטייליקן אין איין און דערזעלבער טעטיקייט; און צווייטנס, אַז די קאָמפּליצירטסטע שפּילן קענען זיין צוגעגנגלאַך פאַר יונגע קינדער ווען מיר מ א כ ן ז י י צ ו ג ע נ ג ל א ך, ד. ה.: ווען מיר פאַרייגפאַכן זיי, און אַז די איינפאַכסטע שפּילן קענען זיין אינטערעסאַנט פאַר על־טערע קינדער ווען מיר מ א כ ן ז י י א י נ ט ע ר ע ס א נ ט פאַר זיי, ד. ה.: ווען מיר מאַכן זיי מער קאָמפּליצירט.

מיר נעמען אָן, אַז די שפּילן אין דעם ביכל זיינען צוגע־פּאַסט פאַר דעם קינדער־עלטער פון 6—12 (נאָך אינגער פון 6 ווען פאַרייגפאַכט און עלטער פון 12 — ווען קאָמפּליצירטער), מיט די אויסנעמען פון עטלאַכע שפּראַך־שפּילן און עטלאַכע דרויסן־שפּילן, וואָס זיינען, אין דער אָנגעגעבענער פאָרם, אביסל צו שווער פאַר 6 יעריקע קינדער.

די הויפּט אחריות ביים צופּאַסן געוויסע שפּילן צו א געגע־בענעם קינדער־עלטער, ליגט אָבער אויף יעדן לערער באַזונדער.

ער קען בעסער די „סוביעקטן" און ווייס דערפאר בעסער, ווי אַנצואווענדן די מאָס פון פאַריינפאַכן און פאַרקאָמפּליצירן.

ווען זאָל מען שפּילן? אויך דאָ איז ניט מעגלאַך קיין פּינקטלאַכער אַנווייז. בכלל, אָבער, קען מען ענטפערן: ווען נאָר ס'איז דאָ אַ געלעגנהייט און די קינדער מיט דעם לערער זיינען אויפגעלייגט דערצו. צוויי מאָמענטן מוזן אָבער דאָ אָפּגעהיט ווערן: ניט צו שפּילן פאַר'ן „פאָרמעלן" לערנען (אויב דער לערער קוקט אויף שפּיל ניט ווי אויף אַ לערן־זאַך) און ניט נאָך אַ מעשה.

דורך דער שפּיל „צעשפּילן" זיך די נערוון; די קינדער ווערן אין אַ געוויסער מאָס אויפגערעגט, דער קערפּער געפינט זיך אין אַ „צעלאָזענעם" (אין זין פון ווילדקייט) צושטאַנד, און די קערפּערלאַכע און גייסטיקע רואיקייט, וואָס פאָדערט זיך אין אַ היפּשער מאָס ביי אַן אָפּיציעלער לעקציע, וועט אין אַזאַ פאַל פעלן. ניט נאָר וועט דער לערער מוזן אַנווענדן ספּעציעלע באַמיאונגען דעם קלאַס צו קאָנטראָלירן, נאָר די קינדער אַליין וועלן זיין געצוואונגען זיך צו קאָנטראָלירן מער, ווי זיי קענען אין אַזאַ מאָמענט באַווייזן.

וואו שפּילן ווערן יאָ דורכגעפירט פאַר'ן פאָרמעלן לערנען, איז געזונטער אַנצוהייבן די לעקציע מיט אַ מעשה. דורך דער מעשה וועלן זיך די געמיטער איינשטילן און בארואיקן. אין אינטערעסאַנטע מעשה, ווען גוט דערציילט אָדער פאָרגעלעזן, ווירקט אויף אַ בארואיקדיקן אופן אויף דעם גייסט, ווייל ער ווערט אריינגעפירט אין אַ טעטיקייט (אפשר ניט אזוי אקטיוו), וואָס פאַרינטערעסירט אים און שטעלט אים צופרידן און רייסט אים ניט אוועק אין גאנצן פון זיינע פריערדיקע אקטיווע אינטערעסן.

צוליב'ן זעלבן טעם, נאָר אין אַ פאַרקערטער ריכטונג, דאַרף מען ניט דערציילן קיין מעשה פאַר'ן שפּיל, אָדער שפּילן פאַר דער מעשה (דאָס איז פאַרשטייט זיך ניט געזאָגט געוואָרן מיט אַלע מעשות). דער גאַנצער אָרגאַניזם האָט זיך אויף אַ געוויסער

צייט געפונען אין א צושטאנד פון שיינבארער פאסיוויטעט. אלע פעאיקייטן האבן זיך קאנצענטרירט אויף איין געוויסן אינצידענט, אדער פאסירונג, אדער אנטוויקלונג. דאס קינד איז דורך דער גאנצער צייט ארומגענומען געווארן (דורך דער מעשה) פון א גוט־ווירקנדיקער אטמאספערע; און ס׳וואלט געשעדיקט געווארן אין א גרויסער מאס דער איינפלוס פון דער דאזיקער אטמאספערע, ווען עס ווערט גלייך אריינגעווארפן אין אזא צושטאנד, וואס איז דער היפוך פון רוקייט און איבערטראכטונג, וואס איז צייטנווייז אזוי נייטיק, באזונדערס נאך א געוויסער געשעעניש.

אויב דעם לערערס טעטיקייט אין שול טראגט ניט קיין פארמעלן כאראקטער און דער איבערגאנג פון איין לימוד צו א צווייטן מאכט ניט דעם איינדרוק פון באזונדערע, אפגעריסענע טעטיקייטן, קען די שפיל איינגעשלאסן ווערן אין די אפיציעלע לעקציעס, ספעציעל די שפראך־שפילן, וואס קענען אין דערזעלבער צייט דינען, ווי גוטע לעקציעס צו לערנען לייענען, שרייבן אדער רעדן אידיש.

ווי אזוי זאלן די שפילן דורכגעפירט ווערן? דאס איז שוין ניט אזא פראגע, וואס קען דא גלייך פארענטפערט ווערן אין עטלעכע פאראגראפן. דער שרייבער שיקט די לערער אפ צו דער אנגעוויזענער ביבליאגראפיע צום סוף פון ביכל און צו דער ליטעראטור איבער אלגעמיינער מעטאדיק פון לערנען, וואס קען אין די מערסטע פרטים אנגעווענדט ווערן אויך אויף שפיל.

איך וויל דא בלויז אנווארפן און אנווייזן א צאל „כללים" (און ווי ביי יעדן כלל, דארפן די לערער געדענקען, אז ס׳זיינען פאראן אויסנעמען) וואס דער לערער דארף אפהיטן בשעת׳ן שפילן און זען, הויפטזאכלאך, אז די קינדער זאלן זיי דורכפירן, ווייל זיי מיינט מען דער׳עיקר.

1. פון אנהייב זאל דער לערער דינען אלס פירער פון שפיל; אזוי שנעל אבער, ווי די קינדער ווייסן אליין ווי אנצוגיין

מיט דער שפּיל, זאָלן זיי אַליין אויסקלייבן זייער פירער. דער לערער קען שפּילן צוזאמען מיט די קינדער.

2. נעמט ניט אריין אין שפּיל אזעלכע קינדער, וואָס ווייזן ניט ארויס קיין ווילן מיטצואַרבעטן מיט דער גאַנצער גרופּע. טיילט זיי אויס און שפּילט מיט זיי באַזונדער, ביז זיי וועלן ארויסווייזן סימנים פון א פאַרלאַנג זיך אונטערצואַוואַרפן אונטער אַלע כּללים, ווי די אַנדערע קינדער.

3. דער ערפאָלג פון שפּיל הענגט שטארק אָפּ אָן דער פּינקטלאַכער אויספירונג פון באַשטימונגען — זאָל קיינער ניט קריגן קיין פּריווילעגיעס, דער לערער אויך ניט.

4. אין דעם צימער וואו מ'שפּילט מעגן זיך געפינען נאָר אזעלכע קינדער וואָס נעמען אַנטייל — קיין צושויער.

5. איידער איר הייבט אָן שפּילן א נייע זאך, גיט פּריער איבער גענוי דעם אינהאַלט מיט אַלע איינצלהייטן, כּדי ניט גע־צוואונגען צו זיין דאָס צו טאָן אין מיטן שפּיל.

6. אין פאַל פון א סיכסוך צווישן קינדער, זאָל דער לערער נים זיין דער איינציקער פּאַרמיטלער. געוויינט צו די קינדער זיך צו פאַרלאָזן אויף אַן ערוויילטער קאָמיסיע.

7. שפּילט ניט מיט צופיל קינדער. אויב דער קלאַס איז צו גרויס, צעטיילט אים אין צוויי גרופּעס, באַשטימט אַן עלטערן פירער פאַר יעדער גרופּע און אליין גיט אכטונג אויףביידע.

8. ווען די קינדער זיינען שוין באקאַנט מיט א צאָל שפּילן, זאָלן זיי אַליין אויסקלייבן אין וואָס זיי ווילן שפּילן. דער לערער קען דאָס באַשטימען דאמאָלט, ווען דער קלאַס קען זיך ניט אויסגלייכן.

9. איידער די שטראָפן ווערן ארויסגעגעבן (זע ז. 121) זאָל מען אויספרעגען די קינדער ווער ס'וועט זיך אונטערוואַרפן אונטער דעם פּסק פון די ריכטער. די וואָס ווילן זיך ניט אונ־טערוואַרפן, טאָרן ניט אָנוועזנד זיין, ווען אַנדערע באַקומען די שטראָפן.

10. זאָלן די „פייאיקערע" קינדער (זיי זוכן תמיד צו ווערן

הויפט־טאָנגעבער פון שפּיל) ניט באַקומען מער געלעגנהייטן צו טאָן עפּעס, ווי די אנדערע קינדער.

11. אין אַזעלכע שפּילן, וואו די דורכפירונג פון א געוויסער אויפגאַב (ווי טרעפן, געפינען, א. אַ. וו.) איז אָפּהענגיק אין צייט, באַגרענעצט אין פאָרויס די צייט פאר אלעמען. צ. ב. 2־3 מינוט פאר דער שפּיל "קאַלט און ווארעם".

12. אַלע שטראָפן זאָלן ארויסגעגעבן ווערן צום סוף פון שפּיל. די שטראָפן ווערן אַרויסגעגעבן פון א ריכטער־קאָמיסיע אויסגעקליבן פון אלע קינדער אין וועלכער דער לערער גייט אריין אלס מיטגליד.

און דער'עיקר: זאָל דאָס שפּילן טראָגן א כאראַקטער פון שפּיל און ניט פון לערנען. שרעקט זיך ניט פאר א ביסל טומל, אָדער עמעצנס פאַל, אָדער ברוגז. ס'מוז נעמען א סך צייט, ביז דאָס אַלץ ווערט געוואוינהייט.

די מערסטע שפּילן, אָדער בעסער, די סוזשעטן פאר שפּילן, זיינען ארויסגענומען געוואָרן פון אַ גרויסער צאָל זאַמלונגען אין ענגליש און אַריבערגעטראָגן געוואָרן אין אידיש, וואָס ס'איז נוגע דעם אינהאַלט פון שפּיל, וואו נאָר אַזאַ אינהאַלט איז געווען צוגעפּאַסט צו דער אידישער שול; אַנדערע שפּילן האָבן מיר מיינע קאָלעגן איבערגעגעבן און אַנדערע — וואָס איך האָב אליין געדענקט פון פּוילן. ארום צוועלף שפּילן זיינען געשאַפן געוואָרן אין משך פון דער אַרבעט אין קלאַס.

איך וויל דאָ צום סוף אויסדריקן אַ האַרציקן דאַנק די קאָלעגן מיינע, וואָס האָבן מיר געהאָלפן אין דער צוזאַמענשטעלונג פון דעם ביכל סיי דורך אויסבעסערונגען און סיי דורך נייע אָנווייזונגען: א. ש. זאקס, ל. לערער, י. ליפשיץ, י. לעווין און מ. גאָלדמאַן.

י. שטיינבוים.

לידלאַך צום אויסציילן.

א.

איין אָטלער, קאָטלער
האָט געוואָלט אַ פּעסעלע
באַשלאָגען;
האָט ער ניט געוואוסט
וויפל נעגל
אַריינצושלאָגן.
האָט ער געציילט:
ניט איינס, ניט צוויי, ניט דריי —
דו ביסט פריי.

ב.

אַנע, דאַנע,
טרי קאָנעלע,
מיסליע, מאַסלע,
קאָמפּאַנעלע.
קאָמפּאַ—אַ
קאָמפּאַ־באַ
מיסליע, מאַסלע
קאָמפּאַ־טאַ!

ג.

אײנס, צװײ,
פּאָליצײ.
דרײ, פיר,
אָפיציר.
פינף, זעקס —
אַלטער העקס.
זיבן, אכט,
גוטע נאכט.
נײן, צען,
שלאָפן גײן.

ד.

ענדע — פענדע,
צונדע — מע.
אַבל — פאבל,
דע — מינע.
איקע — פיקע,
גראַמאַטיקע,
אײנע, קלײנע
זאָנס.
אײנס, צװײ, דרײ,
דו ביסט פרײ.

ה.

איינס, צוויי, דריי,
אָדער, לידער, ליי.
אָקן, באָקן,
ביידע גלאָקן,
צירל, פּערל,
דוקס — אַרויס.

ו.

ענגע בענגע,
סטופּע, סטענגע ;
אַרצע באַרצע,
גאָלע שוואַרצע ;
איימעלע, ריימעלע,
בייגעלע, פייגעלע,
האָפּ ! האָפּ !

ז.

סוכה, סכך,
בוידעם, דאַך ;
רעד אַ ביסל,
וויים אַ סך ;
רעד אַ ביסל,
קנאַק אַ ניסל,
ניסל הארט —
זיץ און וואַרט.

1

קלאַס־שפּילן.

א.

שפּראך־שפּילן.

אינהאלט :

1. אייגענשאפטווערטער.
2. איך בין געפארן קיין רוסלאנד.
3. געפין אויס.
4. ביאגראפיעס.
5. אותיות.
6. ווערטער.
7. זאצן.
8. זיכרון.
9. סינאנימען.
10. גראמען.
11. איך האב א קארב.
12. חיות.
13. א וועט אין אויסלייגן.
14. עצות.
15. טיש און שטול.
16. צייטווערטער.
17. פסיכאלאגיע.
18. קאלירן.
19. פראגעס און ענטפערס.
20. רעטענישן.
21. א רייזע נאכ'ן א"ב.
22. שפּריכווערטער.

אייגנשאַפטווערטער.

די קינדער זיצן אויף זייערע ערטער אין קלאַס, אָדער ארום א טיש. דער ערשטער שפּילער פון דער ערשטער ריי פאַנגט אָן אזוי: „אונזער קאַץ איז אַן אַלטע”, און ווי ער ענדיקט, מוז דער צווייטער אין דער ריי פאָרזעצן: „אונזער קאַץ איז אַן איידעלע”, און אזוי ווייטער, ביז יעדער פון די שפּילער האָט צוגעגעבן אַן אייגנשאַפטוואָרט צו דער פראַזע „אונזער קאַץ”. די צוגעזעצ־טע אייגנשאַפטווערטער דארפן זיך אָבער אָנפאַנגען מיט אַן א'; און ווען איינער פון די שפּילער גיט צו אַ וואָרט מיט א ב' בשעת ס'זיינען נאָך פאראַן ווערטער מיט אַן א', פאַלט ער ארויס פון שפּיל. אויב ער וויל ווייטער שפּילן, מוז ער זיך אויסקויפן מיט אַ משכון. דער וואָס פארלירט מער פון דריי מאָל, פאַלט אינגאַנצן ארויס פון שפּיל.

ס'פארשטייט זיך אַז ווען ס'זיינען מער ניטאָ קיין ווערטער מיט אַן א', גיט מען אָן יענע, וואָס הייבן זיך אָן מיט א ב' ווי: "אונזער קאַץ איז א בייזע” „אַ בייסערקע” א. אז. וו. ביז מ'איז דורכגעגאנגען דעם גאַנצען א”ב א חוץ יענע אותיות, וועלכע געפינען זיך ניט ביים אָנפאַנג וואָרט אין אייגנשאַפטווערטער, אָדער ווערן זעלטן באַנוצט (כ ס, ת).

כדי צו באַשטימען צי ס'זיינען נאָך פאראַן ווערטער מיט געוויסע אותיות קען מען אויסקלייבן די בעסטע קענער פון אידיש אין אַ קאַמיסיע, אָדער עס איבערלאָזן צום לערער.

איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אָדער זעצן זיך אין א קרייז. דער ערשטער אין קרייז פאַנגט אָן אזוי: „איך בין געפאָרן קיין — (דאָ ווערט אָנגעגעבן א נאָמען פון א שטאָט אָדער לאַנד) מיט א —" (דאָ ווערט אָנגעגעבן א נאָמען פון א זאַך, וואָס ווערט מיטגענומען אויף א רייזע). דער שכן אין קרייז דאַרף איבער־חזר'ן די ווערטער פון ערשטן, און צוגעבן דעם נאָמען פון א נייעם געגנשטאַנד. דער דריטער — דאָס זעלבע, און דאַרף אויך צוגעבן א נייע זאַך. אזוי ביז'ן לעצטן פון קרייז, וואָס פאַר־ענדיקט דעם קאָן.

למשל, 1טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ"; 2טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ און מיט קאַלאָשן"; 3טער: „איך בין געפאָרן קיין רוסלאַנד מיט א פעלץ, מיט קאַלאָשן און מיט א שירם"; א. אז. וו.

דאָרט וואו ס'איז מעגלאַך, דאַרף מען זען, אַז איין וואָרט זאָל האָבן א שטיקל שייכות צום אַנדערן. א שפּילער וואָס מאַכט א טעות אין איבער'חזר'ן דאָס שוין־געזאָגטע, פאַלט אַרויס פון שפּיל. יעדער שפּילער דאַרף געדענקען זיין צוגאָב, כדי אויסצו־מיידן סכסוכים.

דער קאָן קען אָנהאַלטן אזוי לאַנג, ביז ס'בלייבט בלויז איי־נער, וואָס געדענקט די גאַנצע לאַנגע שורה ווערטער. ער איז דער געווינער.

געפין אויס.

איינער פון די שפּילער, דער טרעפער, פאַרלאָזט דאָס צימער. די איבעריקע שפּילער נעמען זיך אין זין אריין דעם נאָמען פון א געוויסן מענשן, און דער טרעפער דאַרף דורך א ריי פראַגעס וואָס ער שטעלט די שפּילער, אויסגעפינען, ווער דאָס איז.

איידער דער טרעפער פאַרלאָזט דאָס צימער, מוז מען אים אָבער זאָגן, וואָס מען וועט זיך נעמען אין זין אריין: לעבעדיקע

זאכן (מענשן, חיות, פייגל, א. אז. וו), אָדער טויטע זאכן (הייזער, שטיינער, א. אז. וו.).

לאָמיר זאָגן, אז די שפּילער נעמען זיך אין זין אריין „שלום־עליכם". ווען דער טרעפער קומט צוריק, שטעלט ער פאָלגנדע פראגעס אויף וועלכע די שפּילער דארפן ענטפערן בלויז מיט א „ניין" אָדער מיט א „יאָ" יעדע פראגע מוז געשטעלט ווערן צו א באזונדערן שפּילער.

טרעפער: איז עס א מאן?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: לעבעדיק?
שפּילער: ניין.
טרעפער: געשטאָרבן דאָס יאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: אין אמעריקע?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: אין ניו יאָרק?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: איז ער געווען אן אקטיאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: א דאָקטאָר?
שפּילער: ניין.
טרעפער: א שרייבער?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: א באוואוסטער שרייבער?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: האָבן מיר אלע אים געליינט?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: האָט ער געשריבן קאָמישע מעשות?
שפּילער: יאָ.
טרעפער: שלום־עליכם?

שפּילער: יאָ.

דער וואָס קען ניט אויסגעפינען, דארף געבן א משכון. כדי יעדער איינציקער זאָל ווערן א טרעפער, איז גלייכער צו שפּילן מיט א קליינער צאָל שפּילער. די וואָס ענטפערן אנדערש ווי „יאָ" אדער „ניין" קענען ניט ווערן קיין טרעפערס.

נאָר דעמאָלט ווען די פראגעס ווערן געשטעלט אין א געוויסן סדר און נאָר דאן ווען מ'האָט גוט אין זין די ענטפערס, קען מען אויסגעפינען די פּערזאָן. פראגעס גלאט אין דער וועלט אריין, וועלן גיכער צעטומלען.

די פראגעס דארפן געשטעלט ווערן לויט פאָלגנדיקן סדר:

1. צי א מאן אָדער א פרוי.
2. צי די פּערזאָן לעבט אָדער ניט.
3. דאָס יאָר פון טויט.
4. דאָס לאנד פון געבורט אָדער טויט.
5. די שטאָט פון געבורט אָדער טויט.
6. די פּראָפעסיע.
7. צי שטארק באוואוסט אָדער ניט.
8. איז דאָס —————— ?

מ'גיט דעם טרעפער די ערלויבניש אָנצורופן דריי נעמען. אויב קיין איינער פון זיי איז ניט ריכטיק, האָט ער פארלאָרן און מוז געבן א משכון.

ביאָגראפיעס

יעדער שפּילער באקומט א לאנג שטיקל פּאפּיר מיט א בליי־פעדער. די אויפגאַב פון די שפּילער איז צו ענטפערן שריפטלאַך אויף יעדער פראגע פון פירער, איינפאַלדען דעם ענטפער און איבערגעבן דאָס שטיקל פּאפּיר צום שכן. דאָס טוט מען נאָך יעדער פראגע. אויף אזאַ אופן וועט אויסקומען אז דאָס שטיקל פּאפּיר פון שפּילער נומער איינס, וועט צום סוף שפּיל זיך געפינען ביים לעצטן שפּילער.

די פראַגעס דאַרפן געשטעלט ווערן אין פאָלגנדיקער אָרדענונג:

1. ווי הייסטו?
2. אַ אינגל, אָדער אַ מיידל?
3. ווען ביסטו געבאָרן געוואָרן?
4. ווי אַלט ביסטו איצטער?
5. באַשרייב דיין אויסזען (אין איין זאַץ).
6. וואָס פאַר אַ מעלות פאַרמאָגסטו?
7. וואָס פאַר אַ חסרונות?
8. צו וואָס שטרעבסטו?
9. וואָס קען מען זיך פון דיר אָפּלערנען?

יעדער שפּילער דאַרף אויף דער ערשטער פראַגע ענטפערן מיט זיין ריכטיקן נאָמען, און אויף די איבעריקע פראַגעס ענטפערן אַזוי, אַז די באַשרייבונג זאָל זיך אינגאַנצן צופּאַסן צו אים, אָדער צו איר, כאָטש די ענטפערס וועלן זיך געפינען אויף פאַרשידענע פּאַפּירן, וואָס פאַראורזאַכט אַזוי פיל שפּאַס.

נאָכדעם ווי מ'האָט געענטפערט אויף אַלע פראַגעס, נעמט דער פירער צוזאַמען אַלע פּאַפּירן. איינער פון די שפּילער שטעלט איצטער נאָכאַמאָל די פראַגעס און דער פירער לייענט פאַר די ענטפערס פון די פּאַפּירן.

ווען די שפּילער קענען זיך איינער דעם צווייטן זייער גוט, קען מען זיי ערלויבן אויפצושרייבן אַ צווייטנס נאָמען, און בכלל צופּאַסן די ענטפערס צו וועמען זיי ווילן.

אותיות.

די שפּילער קלייבן זיך אויס אַן אות פון א"ב, לאָמיר זאָגן אַן „א". יעדער שפּילער באַקומט אַ שטיקל פּאַפּיר און שרייבט אויף די נעמען פון אַזוי פיל שרייבער, וואָס הייבן זיך אָן מיט אַן „א" ווי ער קען געדענקען. צ. ב.: אנסקי, אש, אבראמאָוויטש א. אז. וו.

ווען אַלע האָבן געענדיקט, לייענט איינער פון די שפּילער פאַר זיינע נעמען. ווען ער רופט אויס א נאָמען, דאַרף יעדער שפּילער אוועקשטעלן א שטערנדל ביי דער זייט פון דעם נאָמען אויף זיין פּאַפּיר. די וואָס האָבן ניט פאַרשריבן אַ געוויסן נאָמען, ווערט אויף זייער רעכענונג פאַרשריבן א פאַרלוסט. די וואָס האָבען ניט קיין שום פאַרלוסטן, זיינען די געווינער פון קאָן.

נאָכ'ן „א" קען מען נעמען א צווייט אות. אָבער דאָ קען מען בייטן די נעמען: אַנשטאָט שרייבער, קען מען נעמען: נע-מען פון שטעט, חיות, פייגל, פיש, ביכער, א. אז. וו.

ווערטער.

אין דער שפּיל דאַרפן אַנטייל נעמען ניט מער ווי פינף קינ-דער. די שפּילער שטעלן זיך אוועק ביים שרייב-ברעט און דער ער-שטער שרייבט אויף אַן אות אויפ'ן ברעט, לאָמיר זאָגן, א „ל". דער צווייטער שפּילער דאַרף איצטער צושטעלן אזא'ן אות פון וועלכן ס'זאָל זיך אָנהייבן בילדן א גאַנץ וואָרט. אזוי שטעלט יעדער איינער צו אַן אות און טאָמער צווייפלט ווער פון די שפּי-לער צי פון אַ געוויס אות, וואָס איז צוגעשטעלט געוואָרן, קען זיך אויסבילדן א וואָרט, מוז דער שרייבער איבערגעבן דעם פירער דאָס וואָרט, וואָס ער האָט אין זין געהאַט.

פאַרלאָרן די שפּיל האָט יענער, מיט וועמעס אות ס'האָט זיך פאַרענדיקט א גאַנץ וואָרט, אדער אזא טייל פון א וואָרט, וואָס האָט א באַזונדערע באַטייטונג אין אידיש. לאָמיר זאָגן, אז דער צווייטער האָט צוגעשטעלט א „י" און דער דריטער א „כ" — דער פערטער מוז שוין איצט צושטעלן א „ט", כאָטש ער האָט אפשר אין זין געהאַט אַן אַנדער וואָרט. יעדע שפּילער דאַרף זיך דעריבער היטן מיט די אותיות, וואָס ער שטעלט צו און פּרובירן אויסציען דאָס וואָרט אזוי לאַנג אז ס'זאָל זיך ביי אים ניט ענדיקן.

מ'דאַרף אין פאָרויס באַשטימען ווער עס שרייבט צוערשט,

ווער דער צווייטער, א. אז. וו. אויב ס'בלייבן בלויז צוויי שפּילער, שפּילן זיי אזוי לאנג ביז איינער פאלט ארויס.

זאַצן

די קינדער זיצן אין די ציילן (ס'מוז זיין די זעלבע צאָל קינדער אין יעדער צייל). דער לעצטער פון יעדן צייל האָט א שטיקל קרייט; אויפ'ן באַפעל פון דעם לערער, אָדער פירער פון קלאַס, געהט ער צו צום שול־ברעט, און שרייבט אויף אזא וואָרט, וואָס קאָן אָנפאַנגען א זאַץ, און זעצט זיך אויף זיין אָרט. דער שכן זיינער, נעמט איבער דאָס שטיקל קרייט, גייט צום ברעט און שרייבט צו נאָך א וואָרט, וואָס זאָל זיך צופּאסן צום ערשטן. דאן גיט ער איבער דאָס קרייט צום צווייטן, אז אז. וו. ביז יעדער פון דער צייל האָט אויפגעשריבן א וואָרט. דער לעצטער דארף צו־שטעלן אזא וואָרט, וואָס זאָל פארענדיקן דעם זאַץ. ער דארף אויך צושטעלן די פונקטאַציעס ,און בכלל זען, אז ס'זאָלן ניט זיין קיין גרייזן. די ארבעט ווערט דורכגעפירט פון אלע ציילן אין דער זעלבער צייט. די צייל וואָס ווערט פריער פארטיק, און האָט אויפגעשריבן א זאַץ אָן גרייזן, אָדער מיט דער קלענסטער צאָל גרייזן, געווינט דעם קאָן.

די שפּילער פון יעדן צייל דארפן אַין זין האָבן זייער צאָל, כדי ניט אָנצופאַנגן א צו גרויסן זאַץ.

וואו ס'זיינען פאראן צו ווייניק שפּילער אין איין צייל, קענען צוויי ציילן פאָרמירן איין גרופּע.

אָנשטאָט א זאַץ, קען דער וועט באשטיין אין אויפשרייבן אויסגעלערנטע לידלאך, אָדער א צאָל ווערטער דיקטירט פון דעם לערער.

די צייל וואָס קען דעם זאַץ ניט פארענדיקן, גיט א משכון, און ווערט באשטראפט.

זיכרון.

די קינדער געפינען זיך אויף זייערע ערטער. ביים לערער אויפ'ן טישל געפינען זיך א צאָל זאכן, ווי: א שליסעלע, מעסערל, קרייט, מעקער, פּילקע, בלייפעדער, פען, טינטער, פינגערל, נאָגל, אָדער אנדערע זאכן, וואָס מ'קען האַלטן אויף א טיש. לויט'ן באַפעל פון לערער, קומען די קינדער צו צום טישל און באַטראַכטן די זאכן. דערביי טאָר מען ניט מאכן קיין נאָטיצן. די ערלויבטע צייט איז ניט מער ווי א האלבע מינוט. ווען אלע האָבען די זאכן געזען, פאַרדעקט מען זיי, און יעדעס קינד נעמט ארונטערשרייבן אויף זיין פּאַפּיר די נעמען פון אזוי פיל זאכן, וויפיל עס געדענקט. דער וואָס האָט פאַרשריבן די גרעסטע צאָל נעמען, איז דער געווינער. אויב עטלאַכע האָבן פאַרשריבן ריכטיק, איז יענער דער געווינער, וואָס האָט דער ערשטער געענדיקט.

סינאָנימען.

דער לערער שרייבט אויף אויפ'ן ברעט א צאָל ווערטער, וואָס האָבן זייערע סינאָנימען אין אידיש. די ווערטער זיינען נומערירט. יעדעס קינד האָט ביי זיך פּאַפּיר און א בלייפעדער, און לויט'ן באַפעל פון לערער, שרייבן זיי אויף די סינאָנימען מיט די זעלבע נומערן. אויפ'ן טאַפל זיינען אָנגעשריבן: 1) קראַפט; 2) דירה; 3) פּרעזענט. דאַרפען די ענטפערס זיין: 1) כוח; 2) וואוינונג; 3) מתנה. די צייט מוז זיין באַגרענעצט, פינף מינוט אויף יעדע צען ווערטער איז דורכשניטלאך גענוג. דער וואָס ברענגט פריער צו דאָס פּאַפּיר, און אלע ווערטער זיינען ריכטיק, איז דער געווינער פון שפּיל.

מ'קען גלייך נאָכדעם אויסמעקן די ווערטער פונ'ם ברעט, און זען ווער ס'וועט ריכטיק צושטעלן די זעלבע ווערטער צו די אָנגעגעבענע סינאָנימען אויפ'ן פּאַפּיר.

גראַמען.

יעדער שפּילער באקומט א שטיקל פּאפּיר, און א בלייַ־פעדער. ער דאַרף אויפשרייבן אזעלכע צוויי ווערטער, וואס זאָלן זיך גראַמען. די פּאפּירן ווערן צוזאמענגענומען, און איינציקווייז פאָרגעלעזן פאר'ן קלאַס. יעדער איינער מוז דערנאָך אָנשרייבן א צוויי־שורה'דיקן פערז, וואָס זאָל זיך ענדיקן מיט די אנגעגעבענע ווערטער.

אין א געוויסער שפּיל זיינען די ווערטער געווען „שרייבן" און „בלייבן", און דער פערז איז אַרויסגעקומען:

איך וויל די לעקציע ניט שרייבן,
און נאָכ'ן לערנען ניט בלייבן.

דער וואָס קען ניט אָנשרייבן קיין ריכטיקע גראַמען, אדער פאַרפּאַסט ניט דעם געפּאָדערטן פערז, מוז געבן א משכון.

די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז ס'זיינען אָנגעשריבן געוואָרן פערזן צו אַלע גראַמען. אַמאָל טרעפט, אז יעדער שפּילער כמעט שרייבט אָן א פערז, וואָס קיין אנדערער האָט נישט אָנגעשריבן.

איך האָב אַ קאָרב.

די שפּילער זעצן זיך אוים אין א קרייז, און דער ערשטער פאַנגט אָן מיט דעם זאַץ: „איך האָב א קאָרב" (אָדער א נאָמען פון אַן אַנדער כלי). פרעגט דער צווייטער: „וואָס איז אינעווייניק?" דער ערשטער: „אַרבעס" (אָדער אַן אַנדער וואָרט וואָס הייבט זיך אָן מיט אַן א'). זאָגט דער צווייטער: „איך האָב א קאָרב". פרעגט דער דריטער: וואָס איז אינעווייניק?" דער צווייטער ענטפערט מיט א וואָרט וואָס הייבט זיך אָן אויף א ב' (בעבלאַך, למשל).

די שפּיל האַלט אָן אַזוי לאַנג, ביז מ'איז דורכגעגאַנגען אַלע אותיות פון א"ב. (אין דעם פאַל קענען באַנוצט ווערן אַלע אותיות).

אויב יעדער איינער האָט געהאַט אַ געלעגנהייט צו פרעגן און דער א״ב איז ניט אינגאנצן אויסגענוצט געוואָרן, קען מען אָנהייבן נאָכאַמאָל. כדי די שפּיל זאָל נישט ווערן מאָנאָטאָן דאַרף מען זען, אַז אַלצדינג זאָל צוגיין שנעל. דער וואָס גיט נישט קיין ענטפער, פאַלט ארויס פון שפּיל.

חיות.

יעדער שפּילער קריגט צוויי שטיקלאַך פּאַפּיר מיט אַ בליי־פעדער. איין שטיקל פּאַפּיר איז אינגאַנצען ליידיק; אויף דעם צווייטן איז אָנגעשריבן דער נאָמען פון אַ געוויסער חיה. קיינער טאָר ניט וויסן, וואָס ס'איז אָנגעשריבן אויף דעם שכנ'ס פּאַפּיר, און כדי דאָס צו פאַרהיטן, קען מען האַלטן די פּאַפּירן אַזוי אַז דער נאָמען זאָל אויסקומען אונטן.

יעדער שפּילער שטעלט זיך דאַן פאַרנט פון קלאַס, און מאַכט נאָך די קולות פון דער חיה, וועמעס נאָמען געפינט זיך אויף זיין פּאַפּיר. די איבעריקע שפּילער, דאַרפן דאַן ארונטערשרייבן אויף זייערע ליידיקע פּאַפּירן דעם נאָמען פון דער חיה, וועמעס קולות ווערן אימיטירט. אויב דאָס איז די ערשטע חיה, דאַרפן זיי אָנ־צייכענען נומער איינס, די צווייטע — נומער צוויי א. אז. וו.

ווען אַלע האָבן נאָכגעמאַכט די קולות פון די חיות, לעזט דער לערער פאַר די נעמען פון די חיות, לויט נומערן. למשל: נומער איינס — קאַץ, א. אז. וו. דער וואָס האָט צום בעסטן פאַרשריבן, געווינט די שפּיל.

אַ וועט אין אויסלייגן.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס אַן אָנפירער. אָנפירער נומער איינס רופט אויס אַ וואָרט, און אָנפירער נומער צוויי, חזר'ט עס איבער פאַר זיין גרופּע, און הייסט איינעם פון זיינע מיטגלידער אויס־לייגן דאָס וואָרט. אויב ער לייגט עס אויס ריכטיק האָט דער

אָנפירער פון זיין גרופּע א רעכט ארויסצופּאָדערן איינעם פון דער ערשטער גרופּע אויסצוליינן אָן אַנדער וואָרט. אויב אָבער דער אויסלייגער מאַכט א גרייז, הייסט עס, אז זיין גרופּע האָט פאַר־לאָרן דאָס רעכט ארויסצופּאָדערן די ערשטע גרופּע, און גיט נאָך דערצו איבער איינעם פון אירע מיטגלידער צו דער ערשטער גרופּע. דער אָנפירער פון דער ערשטער גרופּע, רופט איצטער אויס נאָך א וואָרט, און עס חזר'ט זיך איבער דאָס זעלבע, ווי אין ערשטען קאָן. די גרופּע וואָס האָט צום סוף פון א געוויסער צייט מער מיטגלידער געווינט די שפּיל.

מיטגלידער פון יעדער גרופּע, מעגן שטילערהייט איבער־געבן נייע „שווערע" ווערטער צו זייערע פירער.

עצות.

יעדער שפּילער באַקומט א שטיקל פּאַפּיר און א בלייפעדער. אויף איין זייט פּאַפּיר שרייבט ער אָן דעם נאָמען פון א צווייטן שפּילער, וועמען ער וויל אָן עצה געבן. אויף דער צווייטער זייט שרייבט ער אויף די עצה. ווען אַלע האָבן אויפשריבן זייערע עצות, נעמט מען זיי צוזאַמען, און מ'טיילט זיי פאַנאַנדער צו די, צו וועמען די עצות זיינען אדרעסירט. יעדער איינער דאַרף הויך פּאָרלעזן די עצה, וואָס מ'האָט אים געגעבן; אָבער איידער ער לעזט, און איידער ער ווייס וואָס דאָרט איז געשריבן, דאַרף ער לאָזן וויסן צי זי איז א גוטע עצה אָדער ניט; צי זי איז נייטיק, אָדער ניט, צי זי געפעלט אים, אָדער ניט.

קיינער דאַרף ניט אונטערשרייבן זיין נאָמען אונטער דער עצה וואָס ער גיט א צווייטן.

טיש און שטול.

דער זין פון דער דאָזיקער שפּיל איז: יעדער שפּילער דאַרף אָנרופן א וואָרט פון וועלכן ס'איז שפּראַך־טייל, וואָס זאָל זיך אָנפאַנגען מיט דעם זעלבן אות, ווי ס'האָט זיך געענדיקט דאָס וואָרט פון דעם פריערדיקן שפּילער. ווען דער ערשטער זאָגט,

למשל: „טיש” — מוז דער צווייטער זאָגן א ווארט, וואָס פאנגט זיך אָן מיט א ש' — „שטול”, אָדער „שיף”, א. אז. וו.

די שפּיל איז פאָנעטיש, און פאָלגלאך דארף מען זיך ניט רע־כענען מיט שטומע אותיות פון אָנפאַנג וואָרט. ווען איינער זאָגט למשל „פּריי” — קען דער שכן אָנגעבן א וואָרט, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן קלאַנג יי, הגם אין אידיש וועט דאָ קומען א שטומער א', ווי: אייך, אייזן, א. אז. וו. מען מאכט אויך ניט קיין אונ־טערשיד צווישן ח—כ ק—כ, א. אז. וו.

אויב איינער פון די שפּילער קען מער נישט געפינען קיין ווערטער, פאַלט ער ארויס פון שפּיל, און די איבעריקע פירן די שפּיל ווייטער אָן, אויב מ'איז זיכער אז די געפאָדערטע ווערטער זיינען נאָך דאָ.

מ'דאַרף פריער באשטימען צי מ'שפּילט אין איינזילביקע ווערטער, אָדער אין מערזילביקע, אָדער געמישט.

צייטווערטער.

די שפּילער טיילן זיך אין אין צוויי גרופּעס, איין גרופּע בלייבט אין קלאַס, און די צווייטע גייט אריין אין א דערבייאיק צימער. די גרופּע, וואָס איז אין קלאַס, נעמט זיך אין זין אריין א צייטוואָרט וועמעס באדייטונג קען אויסגעדריקט ווערן דורך מימיק. ווען פּארטיק, לאָזט מען וויסן דער גרופּע פון דרויסן, און זי מאַרשירט אריין אין קלאַס מיט איר פירער. דער פירער פרעגט: „וואָס איז דאָס וואָרט?” און די גרופּע פון קלאַס ענטפערט מיט אמאָל: „עס גראַמט זיך מיט—” דאָ ווערט אָנגערופן אזא וואָרט, וואס גראמט זיך מיט דעם צייטוואָרט, וואָס זיי האָבן זיך גענומען אין זין אריין. אויב, למשל, דאָס איז געווען „שרייבן”, קען מען ענטפערן: "עס גראַמט זיך מיט בלייבן" אָדער "רייבן" א. אז. וו. אזוי שנעל ווי דער ענטפער ווערט געגעבן, מאַרשירט די צווייטע גרופּע צוריק ארויס, און טראַכט נאָך איבער דעם וואָרט. ווען זיי איניקן זיך אויף אן ענטפער קומען זיי צוריק אין קלאַס,

און דריקן אויס דעם מיין פון צייטוואָרט דורך א באַוועגונג אָן וועלכן ס'איז געשפּרעך. אויב די גרופּע האָט געטראָפן, שאָקלען די שפּילער פון דער ערשטער גרופּע מיט'ן קאָפּ אויף „יא", אויב ניט — אויף „ניין". אז די גרופּע טרעפט צו, בייטן זיך די גרופּעס מיט די ערטער: די וואָס איז געווען אין דרויסן בלייבט אין קלאַס און די וואָס איז געווען אין קלאַס, גייט ארויס. אויב זי טרעפט נישט, גייט זי ווידער אַרויס און פּרובירט נאָכאַמאָל טרעפן. ווען זי טרעפט נישט צום דריטן מאָל (א זאַך וואָס פּאַסירט זייער זעלטן) ווערט דער געווינס צוגעשריבן דער גרופּע אין קלאַס.

פּסיכאָלאָגיע.

יעדער שפּילער באַקומט א שטיקל פּאַפּיר און א בלייפעדער. דער פירער רופט אויס א געוויס וואָרט, וואָס אַלע שרייבן אויף אויף די פּאַפּירן מיט א נומער 1 ביי דער זייט. נאָכדעם דאַרף יעדער שפּילער פאַר זיך צושרייבן נאָך 19 ווערטער צו דעם ערשטן, און זיי אויך נומערירן. אָבער צושרייבן דאַרף מען ניט גלאַט ווערטער, נאָר אזעלכע וואָס ווערן ארויסגערופן פונ'ם ערשטן וואָרט. ד. ה. דאָס צווייטע וואָרט דאַרף האָבן א שטיקל שייכות צום ערשטן, דאָס דריטע — צום צווייטן, דאָס פערטע — צום דריטן, א. אז. וו. געוואונען האָט יענער שפּילער וועמעס ווער־טער זיינען פאַרבונדן צווישען זיך סיי ווען מ'לייענט פון אויבן (פון ערשטן וואָרט) אראָפּ, אָדער פון אונטן (פון לעצטן וואָרט) אַרויף.

מיט ערפאַרענע שפּילער קען מען דאָס נאָך אביסל שווערער מאַכן: אָנשטאָט געבן בלויז דאָס ערשטע וואָרט, זאָל דער פירער געבן אי דאָס ערשטע, אי דאָס לעצטע וואָרט, און די איבעריקע 18 זאָל דער שפּילער צופּאַסן אזוי, אז די ווערטער זאָלן זיין צווישן זיך פאַרבונדן, ווי אויבן דערמאָנט. אין ביידע פאַלן, מוז די צייט באַגרענעצט ווערן.

אין איין אידישער שול, האָט מען גענומען דאָס וואָרט "אויטאָמאָביל". אָט זיינען דריי פאַרשידענע ווערטער־ליסטן פון דריי שפּילער:

1. אויטאָמאָביל
2. געזאָלין
3. ריח
4. נאָז
5. דאָקטאָר
6. קינד
7. קראַנקהייט
8. „קאָנטרי"
9.ביימער
10. פייגל
11. געזאַנג
12. מר. פּאָזנער*)
13. קאָנצערט
14. חנוכה
15. לאַטקעס
16. מעל
17. אייער
18. הינער
19. עסן
20. געזונט

*) געזאַנג־לערער פון שול.

1. אויטאָמאָביל
2. געלט
3. ארבעט
4. פוילקייט
5. מוראשקעס
6. בינען
7. בלומען
8. פעלד
9. גראָז
10. בהמות
11. מילך
12. פּוטער
13. קעז
14. בלינצעס
15. שבועות
16. גרינס אויף שבועות**)
17. פּויער
18. פאַרמער
19. „קאָנטרי"
20. זומער

**) שלום־עליכמס אַ מעשה.

1. אויטאָמאָביל
2. ראָד
3. אייזן
4. מינען
5. ארבעט
6. שאָפּ
7. באַלעבאָס
8. קינדער
9. שול
10. לערער
11. בוך
12. פּאַפּיר
13. דרוק
14. טינט
15. וואסער
16. שיף
17. קאַפּיטאַן
18. לוזיטאַניא
19. מלחמה
20. דייטשלאנד

קאָלירן.

אַלע שפּילער א חוץ זעקס, זיצן ביי טישן. די זעקס געפינען זיך פאַרנט פון די איבעריקע שפּילער. דער פירער גיט יעדן איי־נעם פון די זעקס א קאָליר: איינעם — ווייס, א צווייטן — שווארץ, א דריטן — געל, א פערטן — רויט, א פינפטן — גרין און א זעקסטן — בלוי. ווען יעדער פון די זעקס האָט שוין זיין קאָליר, באפעלט דער פירער, אז די שפּילער ביי די טישן זאָלן פארמאַכן די אויגן און ארונטערבייגן זייערע קעפּ צו די טישן. אין דער צייט, בייטן זיך די זעקס קאָלירן מיט זייערע ערטער, אָדער זיי צושטעלן זיך אין פארשידענע טיילן פון צימער. ווען דאָס איז אפגעטאָן געוואָרן, רופט דער פירער אויס „שוין!" און די שפּילער מעגן עפענען זייערע אויגן און יעדער איינער פּרובירט טרעפן, וואָס פאר א קאָליר יעדער פון די זעקס טראָגט. דער וואָס טרעפט ניט, גיט א משכון, אָדער פאלט ארויס פון שפּיל.

אָנשטאָט קאָלירן, קען מען געבן נעמען פון העלדן פון דער געשיכטע, נעמען פון שרייבער, פון שטעט, פון געלעזענע מעשות, א. אז. וו.

פראַגעס און ענטפערס.

יעדער שפּילער באקומט א בלייפעדער און צוויי שטיקלאך פּאַפּיר. אויף איין שטיקל פּאַפּיר, שרייבט יעדער איינער אויף א פראגע, און דערנאָך ווערן אלע צוזאמענגענומען און אריינגע־לייגט אין א הוט, אָדער אין א קערבל. דאן ווערן אויף די צוויי־טע שטיקלאך פּאַפּיר אויפגעשריבן די ענטפערס, און אויך אַוועק־געלייגט אין א באַזונדערן הוט. נאָך דער ריי נאָך, נעמט יעדער שפּילער ארויס איין פראגע און איין ענטפער און לעזט זיי פאַר פאר'ן עולם.

אזוי ווי ס'מאַכט זיך זעלטן, אַז די ענטפערס זאָלן זיך צוזאמענטרעפן מיט די ריכטיקע פראַגעס, פארשאפט די שפּיל א סך געלעכטער.

רעטעניש ן.

שרייבט אויף אויף עטלאַכע קאַרטלאַך געוויסע רעטענישן, איין רעטעניש אויף יעדן קאַרטל. אויף א צווייט קאַרטל שרייבט אויף די ענטפערס צו די רעטענישן. צעטיילט די קאַרטלאַך מיט די ענטפערס צווישן די שפּילער און די קאַרטלאַך מיט די פראגעס האַלט ביי זיך.

דער פירער פון שפּיל לייענט פאַר איין פראַגע. דער וואָס האָט דאָס קאַרטל מיט'ן ריכטיקן ענטפער, מוז גלייך אויסרופן: „ביי מיר!" אויב א צווייטער שפּילער רופט פריער אויס „ניט ביי מיר!" — פאַלט דער ערשטער ארויס פון שפּיל. אויב ער רופט אויס אין צייט, נעמט ער צו דאָס קאַרטל מיט דער פראַגע.

דער וואָס האָט די מערסטע קאַרטלאַך צום סוף פון שפּיל, איז דער געווינער.

ביישפּילן פון רעטענישן:

1. וואָס ווערט א שניידער ווען ער פאַלט אריין אין ים?
ענטפער: נאַס.

2. וואו קענען מיר אַלעמאָל געפינען גליק?
ענטפער: אין ווערטערבוך.

3. פאַרוואָס קען קיין לייב ניט ווערן קיין שניידער?
ענטפער: ווייל ער פרעסט אַליין אויף דאָס פוטער.

4. וועלכן רינג טוט מען קיינמאָל ניט אָן אויפ'ן פינגער?
ענטפער: דעם העררינג.

5. וועלכע קראַנקייט האָט נאָך קיינמאָל ניט געהערשט אויף דער יבשה?
ענטפער: ים־קראַנקייט.

6. ווער קען ענטפערן אויף אַלע שפּראַכן?
ענטפער: דאָס ווידער־קול.

7. ווער האָט צו זאָגן איבער זעקס פיס און באַנוצט בלויז פיר?
ענטפער: דער רייטער.

8. וויפיל פּאָמעראַנצן קען מען אויפעסן ניכטערערהייט?
ענטפער: איין פּאָמעראַנץ.

9. וואָס קומט קיינמאָל ניט צוריק, ווען זי אנטלויפט?
ענטפער: די צייט.

10. וואָס איז דאָס לענגסטע וואָרט אין דער ענגלישער שפּראַך?

ענטפער: „סמיילס". (ווייל ס'איז פאראַן א מייל צווישן איין ס' און דעם אנדערן.)

א רייזע נאָכ'ן א"ב.

ביי דער שפּיל זיצן די קינדער אין א קרייז, און דער ערשטער דאַרף אָנגעבן א זאַץ, אין וועלכן ער דערציילט, אז ער פאָרט אין א געוויסער שטאָט, אָדער לאַנד. דער נאָמען פון דער שטאָט אָדער פון'ם לאַנד, דאַרף זיך אָנפאַנגען מיט אן א', און אין משך פון דער שפּיל, מיט די איבעריקע אותיות*) פון א"ב, לויט'ן סדר.

למשל, דער ערשטער זאָגט: „איך וועל פאָרן קיין אַטענס". פרעגט דער צווייטער: „וואָס וועסטו דאָרט טאָן?" ענטפערט דער ערשטער: „איך וועל איינקויפן אַלטע אנטיקן". די צייט־ווערטער, אייגענשאַפטווערטער און הויפּטווערטער פון דעם ענטפער מוזען זיך אָנפאַנגען מיט דעם אות, אויף וועלכן ס'פאַנגט זיך אָן דער נאָמען פון שטאָט אָדער לאַנד. זאָגט דער צווייטער: „איך וועל פאָרן קיין ברעמען". „וואָס וועסטו דאָרט טאָן?" איך וועל ברענגען ברויט מיט ביינער", און אזוי ביז'ן סוף פון א"ב.

דער וואָס מאַכט א טעות אין זיין ענטפער, גיט א משכון.

*) לויט קלאַנגען און ניט לויט זייערע נעמען.

שפּריכווערטער.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס א „טרעפער", וואָס ווערט ארויסגעשיקט פון צימער. די וואָס פארבלייבן נעמען זיך אין זיך אריין א באַקאַנט שפּריכוואָרט, און טיילן זיך איין מיט די איינצלנע ווערטער פון דעם שפּריכוואָרט. אויב למשל, דאָס שפּריכוואָרט איז: „אפילו ווען דער ליגנער זאָגט אמאָל אָן אמת, גלייבט מען אים אויך ניט", נעמט איין שפּילער דאָס וואָרט „אפילו", א צווייטער — „ווען", א דריטער — דער „ליגנער", א. אז. וו. דער טרעפער ווערט דאַן אריינגערופן, און דורך פארשידענע פראגעס וואָס ער שטעלט יעדן שפּילער, דארף ער טרעפען דאָס שפּריכוואָרט. אין זיין ענטפער צו א פראגע, מוז יעדער שפּילער איינשליסן זיין טייל פון דעם שפּריכוואָרט. ער קען איבערפרעגן יעדן איינעם עטלאכע מאָל, באַנוצנדיק אנדערע פראגעס. אויב ער טרעפט נישט, וואָס דאָס שפּריכוואָרט איז געווען, גיט ער א משכון. דער טרעפער פאר דעם צווייטן קאָן, איז דער שפּילער, ביי וועמען דער ערשטער טרעפער האָט אויס־געפונען דעם שליסל צום שפּריכוואָרט.

ס'איז נייטיק צו באגרענעצן די צייט פאר יעדן טרעפער.

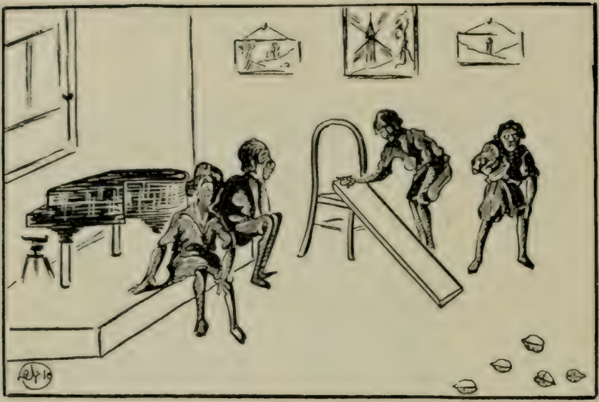
דער טרעפער מעג פארשרייבן יענע ווערטער, וואָס ווערן עטלאַכע מאָל איבערגע'חזר'ט אין די ענטפערס פון א שפּילער, און אויף אזא'ן אופן דערקענען דאָס שפּריכווארט.

ב

נוס־שפּילן.

1. ברעטלאך.
2. אונטער טעפּלאך.
3. שפּיץ, קאָפּ ?
4. אייגלאך.
5. אים צי גראָד ?
6. ביקל.
7. שפּאַנען.
8. טעלערל.
9. אריינגעשפּרונגען אין גן־עדן
10. זוכט די ניס.
11. א וועט אין ניס.

ברעטלאך.



מ׳שפּאַרט אָן א ברעטל אָן א בענקל. יעדער שפּילער שטעלט איין א נוס אויף דער ערד, צוויי פוס אוועק פון ברעטל. דערנאָך נעמט יעדער איינער אראפּקייקלען א נוס פון ברעטל און צילע־וועט אזוי, אז זיין נוס זאָל אָנקלאַפּן אָן א נוס, וואָס ליגט אויף דער ערד. אויב ער טרעפט, נעמט ער צו אלע ניס; טאָמער ניט, בלייבט זיין נוס ליגן און א צווייטער „גייט".

דער וואס געווינט איין קאָן, דארף קייקלען זיין נוס דער לעצטער אין צווייטן קאָן. אלע איבעריקע שפּילן לויט א פאָרויס באשטימטן סדר, ד. ה.: ווער ס׳זאָל קייקלען ערשט, צווייט, א. אז. וו.

אונטער טעפּלאַך.

די שפּילער זעצן זיך ארום א טיש און ביי יעדן געפינט זיך א טעפּעלע, אָדער א טיף שיסעלע. יעדער שפּילער לייגט אונטער צוויי ניס אונטער זיין טעפּל. איצטער ווארפט מען אוים, ווער ס׳זאָל פארלאָזן דאָס צימער. אזוי ווי ס׳איז איצטער געבליבן אן איבעריק טעפּל מיט צוויי ניס, צעטיילט מען די צוויי ניס צווישען צוויי אנדערע טעפּלאך, אזוי אז אונטער צוויי געפינען זיך איצטער צו דריי ניס, אונטער איינס — קיין נוס, און אונטער די איבעריקע — צו צוויי ניס.

דאָס ליידיקע טעפּל שטעלט מען אוועק צווישן די אנדערע, אזוי אז מ׳זאָל עס ניט דערקענען.

מ׳רופט אריין דעם שפּילער און ער ציילט אוים די טעפּלאך:

איינדל, ביינדל,
שטופּע ציינדל,
ראָש, קאָש, קיסעלאך;
פּאניע, פּאניע ברעקעלאך;
רבי רבי, הויז —
שיק מיר צוויי ניסעלאך ארוים.

ער הייבט אויף דאָס טעפּל ביי וועלכן ער האָט ארויסגעזאָגט דאָס וואָרט „ארוים". אויב ער טרעפט דריי ניס, נעמט ער צו אלע ניס פון אלע טעפּלאך; אויב ער טרעפט צוויי נעמט ער צו בלויז צוויי; אויב ער טרעפט דאָס ליידיקע טעפּל, האָט ער פארלאָרן און א נייער קאָן הייבט זיך אָן.

„שפּיץ, קאָפּ?"

א נוס האָט א שפּיץ און א קאָפּ. דער שפּילער נעמט א נוס אין דער האנט און פארדעקט אויבן מיט׳ן גראָבן פינגער. ער ווענדט זיך צו א צווייטן, און פרעגט: „שפּיץ — קאָפּ?" אויב יענער טרעפט, נעמט ער צו די נוס; טאָמער ניט, דארף ער באַצאָלען א נוס.

אויב מ'שפּילט מיט וועלשענע ניס, מעג מען באַנוצן די צווייטע האַנט, כדי אײַנגאַנצן צו פאַרשטעלן די נוס אין דער ערשטער.

כדי צו זען צי דער צווייטער האָט געטראָפן אָדער ניט, דאַרף מען בלויז אויפהייבן דעם גראָבן פינגער.

אויב ס'שפּילן מער פון צוויי קינדער, דאַרף מען אין פאָר־אויס באַשטימען ווער ס'גייט ערשט, ווער צווייט, א. אז. וו.

אייגלאַך.

יעדער שפּילער שטעלט איין עטלאַכע ניס, וויפיל — ווענדט זיך אָן דער צאָל שפּילער. וואָס מער שפּילער, אַלץ ווייניקער דאַרף מען איינשטעלן.

די איינגעלייגטע ניס, לייגט מען צוזאַמען אין אַ קופּקעלע אויף דער ערד, אָדער אין אַ טאַס. דער ערשטער „גייער” נעמט זיינס אַ נוס צווישן דעם גראָבן און דעם וויַיז־פינגער, האַלט זי גלייך אונטער'ן רעכטן אויג (דאָס לינקע פאַרמאַכט און צילעוועט זיך אויף דעם קופּקעלע ניס. אויב זיין נוס קלאַפּט אָן אין דעם קופּ־

קעלע, נעמט ער צו אַלע ניס. אויב ניט, ווערט זיין נוס צוגע־שטעלט צום קופּקעלע, און אַ צווייטער גייט.

„אום צי גראָד?"

אין דער נוס־שפּיל קענען אַנטייל נעמען אַ סך קינדער. איין שפּילער נעמט עטלאַכע ניס אין דער האַנט און פרעגט ביי אַ צווייטן שפּילער (די האַנט פאַרמאַכט): „אום צי גראָד?" אויב דער צווייטער זאָגט, למשל: „גראָד" און דער ערשטער האָט אין דער האַנט אַ גראַדע צאָל ניס (2, 4, 6 א. אז. וו.), נעמט זיי דער צווייטער צו. אויב ער זאָגט "אום" און די צאָל ניס איז אַ גראַדע דאַרף דער צווייטער צוצאָלן דעם ערשטן פּונקט אַזויפיל ניס, וויפיל דער ערשטער האָט אין דער האַנט.

ביקל.

יעדער שפּילער שטעלט איין אַ נוס. די ניס ווערן אויס־געשטעלט אין אַ לאַנגער און גלייכער שורה. צווישן איין נוס און דער צווייטער דאַרף בלייבן אַ „טויער" — אַ ליידיק אָרט פון אַ פינף צאָל די ברייט.

דער ערשטער שפּילער קייקלט א „ביקל״ (א קיילאכדיק שטיינדל אָדער א „מארבל״) אזוי, אז עס זאל אָנקלאפּן אָן דער ערשטער נוס אין דער שורה. אויב ער טרעפט, נעמט ער צו אלע נים. אויב ער טרעפט ד צווייטע נוס, נעמט ער צו די ערשטע צוויי נים; אויב די דריטע נוס — די ערשטע דריי נים, א. אז. וו. אויב דאָס „ביקל״ לויפט דורך דורכ'ן „טויער״, האָט ער פארלאָרן, און ער מוז צושטעלן אן עקסטרע נוס צו דער שורה.

דער וואָס האָט געוואונען איין קאָן בלייבט דער לעצטער „גייער״ אין צווייטן קאָן.

שפּאַנען.

איין שפּילער קייקלט א נוס איבער'ן דיל. א צווייטער שפּילער פּרובירט צוקייקלען א צווייטע נוס אזוי נאָנט צו דער ערשטער נוס, אז ווען ער מאכט א „שפּאַן״ מיט דעם גראָבן און מיטלסטן פינגער, זאָל ער פארדעקן ביידע נים. אויב זיין „שפּאַן״ דעקט צו ביידע נים, איז דאָס „קאָפּ״ און דאָס מיינט, אז ער האָט געוואונען. אויב זיינע צוויי פינגער קענען נאָר אָנרירן די נים, איז דאָס „שפּיץ״ און ער דארף נאָכאמאָל איבער־שפּילן. און ווען ער קען די נים ניט אָנרירן אפילו, איז דאָס „פּוסט״ — דאָס הייסט: פארלאָרן. זיין נוס בלייבט ליגן און א צווייטער קייקלט א נוס.

דער וואָס מאכט א ״קאָפּ״, נעמט צו אלע נים, וואָס האָבן זיך אָנגעקליבן אויף דער ערד.

טעלערל.

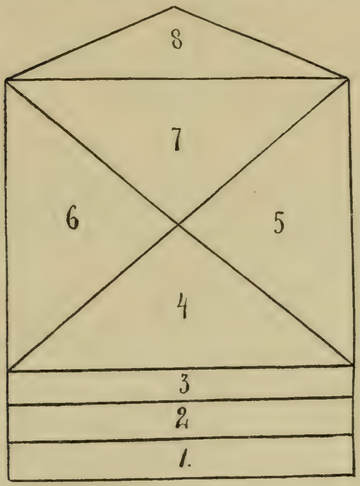
יעדער שפּילער „זאלצט״ איין צוויי נים אין א פלאך טעלערל. מער פון פינף דארפן ניט שפּילן.

דער ערשטער נעמט א דריטע נוס און פּרובירט מיט איר ארויסקלאפּן צוויי נים פון טעלערל. אויב ער קלאפּט ארויס צוויי, אָדער אן אנדער גראד, נעמט ער צו אלע נים; אויב ער

קלאַפּט אַרויס איין נוס, אָדער אַן אַנדער אום, פאַרלירט ער און זיין דריטע נוס, בלייבט אין טעלערל.

דער געווינער פון איין קאָן, קלאַפּט דער לעצטער אין צווייטן קאָן.

אריינגעשפּרונגען אין גן־עדן.



די דאָזיקע פיגור ווערט אויפגעצייכנט אויפ׳ן שפּיל־פּלאַץ. דער ערשטער שפּילער נעמט א נוס און צילעוועט זי אויף נומער איינס. אויב ער טרעפט, טאַנצט ער צו אויף איין פוס, קלאַפּט אַרויס די נוס פון אָרט, און טאַנצט צו צו דעם פּלאַץ, וואו זי איז געבליבן ליגן. פון דאַנען צילעוועט ער ווידער, מיט דער האַנט, אויף נומער צוויי, און אַזוי ביז ער דערגרייכט דעם לעצטן נומער. אויב ער פאַרלירט, ד. ה.: ווען די נוס פאַלט אויסער דער פיגור אָדער אויף א צווייטן נומער, גיט ער די נוס איבער צו א

צווייטן. אויב קיינער האָט ניט דערגרייכט דעם לעצטן נומער אין איין קאָן, גייט עס צוריק צום ערשטן; ער פאַנגט איצטער אָן פון דעם נומער, ביי וועלכן ער איז פריער געבליבן שטיין. דער וואָס דערגרייכט פריער דעם לעצטן נומער, איז דער געווינער, און אויף אים זאָגט מען: „ער איז אריינגעשפּרונגען אין גן־עדן".

מ'קען מאכן גרעסערע פיגורן, ביז דער צאָל 12, 15 אָדער מער, לויט דער ערפאַרונג פון די שפּילער.

זוכט די ניס.

אַלע שפּילער, אַ חוץ צוויי אויסגעקליבענע פירער, פאַרלאָזן דאָס צימער. די צוויי פירער באַהאַלטן אַ געוויסע צאָל ניס אין פאַרשידענע ערטער. ווען פאַרטיק, רופט מען אריין אַלע שפּילער וואָס לאָזן זיך זוכן די באַהאַלטענע ניס. די צוויי וואָס האָבן געפונען די גרעסטע צאָל ניס, ווערן די פירער אין צווייטן קאָן.

אַ וועט אין ניס.

מ'לייגט אויס צוויי גלייכע שורות ניס (צו צען אין יעדער שורה). ביים סוף פון יעדער שורה געפינט זיך אַ טעלערל. דער וועט איז צווישן צוויי שפּילער. יעדער איינער שטעלט זיך אוועק ביי דער שורה מיט אַ מעסער, אָדער אַ דין, שמאָל ברעטל אין דער האַנט. לויט אַ צייכן פון פירער, נעמען זיי ביידע אויפ־הייבן די ניס און אריינלייגן אין טעלערל. אויפהייבן אַ נוס מעג מען בלויז מיט דעם מעסער, אָדער ברעטל און מ'טאָר דערביי ניט באַנוצן קיין אַנדער הילף: ניט דעם פוס און ניט די צווייטע האַנט. דער וואָס האָט פריער אריינגעלייגט אַלע ניס אין טעלערל, געווינט די שפּיל.

נ

טרעף־שפּילן.

1. וואו איז דאָס פינגערל?
2. טרעף, ווער?
3. קאַלט און ווארעם.
4. דערקען די קאַץ.
5. אונטער'ן טיש.
6. וועגן וואָס טראַכט איך?
7. טרעף.
8. שטיוול, אָן שיך.
9. לעבעדיק, געוויקס, מינעראַל.

וואו איז דאָס פינגערל ?

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז. אויף א לאַנג שטריקל, וואס זאָל קענען ארומנעמען דעם גאַנצן קרייז, לאָזט מען ארויף א פינגערל און מען פארבינדט ביידע עקן. יעדער איינער פון די שפּילער נעמט אריין זיין טייל שטריקל אין ביידע פויסטן, מיט די פינגער אראָפּ. איינער פון די שפּילער ווערט אויסגעקליבן צו געפינען דאָס פינגערל, און שטעלט זיך אין מיטן קרייז. אלע שפּילער באוועגן זייערע פארמאכטע פויסטן הין און צוריק, איבערשיקנדיק דאָס פינגערל צו א צווייטן, ווען ס'קומט אין זייערע הענט. דער טרעפער דארף אָנווייזן אויף איינעם, וואָס זאָל האָבן דאָס פינגערל, און דער לעצטער מוז גלייך אויפהייבן זיינע הענט, צו באווייזן צי עס געפינט זיך אויף זיין טייל שטריקל, אָדער ניט. אויב יאָ, פארנעמט דער טרעפער זיין אָרט, און ער, ווערט טרעפער. אויב ניט, דארף ער ווייטער זוכן.

איידער די שפּיל הייבט זיך אָן, דארף דער „זוכער" פארמאַכן די אויגן, כדי ניט צו זען, ווער ס'נעמט דאָס פינגערל אין די הענט.

טרעף ווער?

די שפּילער שטייען אין א קרייז, אקסל־צו־אקסל, די הענט פון הינטן, און איינער געפינט זיך אין דערמיט. איינער פון דעם קרייז, האלט פון הינטן א טיכל, אָדער א ווייכן שטעק־שוך, אָדער אן אנדערע ווייכע זאך, און שיקט דאָס איבער צו זיין שכן, און דער צום צווייטן שכן, א. אז. וו. גאַנץ שנעל. דער וואָס געפינט זיך אין דער מיט דארף טרעפן, ווער ס'האָט דעם שטעק־

שוך. אויב ער ווייזט אָן אויף איינעם, מוז יענער גלייך אפּיר־נעמען זיינע הענט, און ווייזן צי ער האָט דעם שוך, אָדער ניט. אויב ער געפינט דעם שוך אין זיינע הענט, פאַרנעמט דער לעצ־טער זיין אָרט אין קרייז.

די שפּילער מעגן אַ קלאַפּ טאָן מיט'ן שוך אויף דער פּלייצע פון דעם, וואָס געפינט זיך אין דער־מיט, און גלייך איבערגעבן דעם שוך צו אַ צווייטן.

קאַלט און וואַרעם.

דער קלאַס קלייבט אויס אַ קינד, וואָס פאַרלאָזט דאָס צימער, און שפּילט די ראָלע פון אַ „זוכער". דאָרט וואו ס'איז נייטיק, זאָל דאָס דער לערער אליין באַשטימען. ווען דער זוכער גייט ארויס פון צימער, באַהאַלטן די קינדער אַ געוויסע זאַך: אַ מעקער, אַ בוך, א. אז. וו. אויף אַזאַ'ן אָרט, וואו ס'איז מעגלאַך צו געפינען: אין אַ שטענדער, אין אַ קעשענע, אונטער אַ שפּיגל, א. אז. וו. ווען דאָס איז פאַרטיק, רופט מען אריין דעם זוכער. ווען ער קומט אריין, הייבן די קינדער אָן פּאַטשן מיט די הענט אין טאַקט (איינס, צוויי; איינס, צוויי;), און לויט דער שטאַרקייט פון דער האַנט־קלאַפּעריי, ווייס דער זוכער וואו זיך צו ווענדן. אויב ער געפינט זיך ווייט פון דער באַהאַלטענער זאַך, קלאַפּט מען זייער שטיל; און וואָס מער ער דערנענטערט זיך, אַלץ העכער און העכער ווערט די קלאַפּעריי. און פאַרקערט, וואָס מער ער דערווייטערט זיך פון דער זאַך, אַלץ שטילער ווערט דאָס קלאַפּן.

אָנשטאָט קלאַפּן מיט די הענט, קאָן מען פּשוט זאָגן: „קאַלט", „קעלטער", „וואַרם", „הייס" און „עס ברענט!" ווען ער געפינט די באַהאַלטענע זאַך.

דערקען די קאַץ.

איינער ווערט ארויסגעשיקט פון צימער, און געפינט זיך לעבן דער טיר, אויף דער צווייטער זייט. די איבעריקע שפּילער שטעלן זיך לעבן דער אנדערער זייט פון דער זעלבער טיר, און איינער מאַכט נאָך דעם „מיאו" פון אַ קאַץ. דער וואָס שטייט אין דרויסן דאַרף דערקענען וועמעס קול דאָס איז געווען, אויסרופנדיק דעם נאָמען פון דעם נאָכמאַכער. אויב ער האָט געטראָפן, לאָזט מען אים אריין, און דער וואָס האָט נאָכגעמאַכט דעם „מיאו", גייט ארויס; ווען נישט פארבלייבט ער אזוי לאנג הינטער דער טיר, ביז ער טרעפט.

אונטער'ן טיש.

די שפּילער טיילן זיך אין צוויי גלייכע גרופּעס. די ערשטע גרופּע זיצט ביי איין זייט טיש און די צווייטע — אקעגן דער ערשטער. יעדער איינער האַלט זיינע הענט אונטער'ן טיש. (אויב ס'איז ניטאָ קיין טיש, קען מען זיצן אויף צוויי רייען בענקלאַך מיט אַ טישטוך איבער די הענט). איין גרופּע האַלט אין זייערע הענט אַ געוויסע מטבע, אָדער אַן אנדערע זאַך, וואָס מ'קען באַהאַלטן אין דער האַנט, און ווען די צווייטע גרופּע רופט אויס: „ארויס דערמיט!" מוזן אַלע שפּילער פון דער ערשטער גרופּע ארויפלייגן די הענט אויפ'ן טיש, אָדער אויפ'ן טישטוך. דער ערשטער פון דער צווייטער גרופּע, נעמט דאַמאָלט טרעפן ווער ס'האָט די מטבע. אויב ער טרעפט, נעמט זיין גרופּע איבער די מטבע, און די ערשטע גרופּע דאַרף דערנאָך טרעפן. אויב ניט — בלייבט די מטבע ביי דער ערשטער גרופּע, און אויף איר חשבון ווערט פארשריבן, אז זי האָט געוואונען איין קאָן. ביים אנדערן קאָן ווערט דער צווייטער פון דער גרופּע דער טרעפער. געוואונען די שפּיל האָט יענע גרופּע, וואָס האָט פריער אויסגענומען עטלאַכע קאָנען.

ווען װאָס טראַכט איך ?

מ'קלייבט אויס א „דענקער", וואָס נעמט זיך אין זין אריין א וואָרט. די שפּילער זיצן אין א קרייז און דער דענקער שטייט אין מיטן. ווען אלע זיינען אויסגעזעצט, פרעגט ער יעדן באזונ־דער : „ווען וואָס טראכט איך ?" יעדער איינער מוז געבן אן ענטפער, און דער ענטפער מעג זיין בלויז פון איין ווארט. ווען אלע האָבן געגעבן זייערע ענטפערס, זאָגט דער דענקער אויס זיין וואָרט, און גייט צוריק צום ערשטן, וואָס דארף צוזאמענשטעלן א זאץ אין וועלכן ס'זאָלן זיך געפינען דעם דענקער'ס וואָרט און דעם שפּילער'ס ענטפער. דערנאָך ווענדט ער זיך צום צווייטן, א. אז. וו.

כדי ניט צו פארגעסן די ענטפערס, קען מען זיי פארשרייבן. דער וואָס האָט געענטפערט צום שנעלסטן דעם זאץ, ווערט דער „דענקער" אין צווייטן קאָן. די וואָס קענען ניט צונויפשטעלן קיין גוטן זאץ, גיבן א משכון, אָדער פאלן ארויס פון שפּיל. אויב דעם דענקער'ס וואָרט איז געווען, למשל, „בוך" און איינער האָט געענטפערט „קאץ", דארף דער ענטפער אנטהאלטן ביידע ווער־טער, אין דער פאָרם פון א זאץ. אויב ער קען דאָס ניט טאָן, זאָל ער זאָגן מיט וואָס א „קאץ" איז ענלאך צו א „בוך".

ט ר ע ף.

די קינדער טיילן זיך אין אין צוויי גלייכע גרופּעס. עמעצער פון איין גרופּע רופט אָן דעם ערשטן אות פון א זאך, וואָס געפינט זיך אין קלאַס. דער ענטפער, ד. ה., דער גאַנצער נאָמען פון דער זאך, מוז קומען פון עמעצען פון דער צווייטער גרופּע. אויב דער ענטפער איז ריכטיק מעג די צווייטע גרופּע זיך אויסקלייבן איין שפּילער פון דער ערשטער גרופּע וואָס פארבלייבט איר מיטגליד ; טאָמער ניט, נעמט די ערשטע גרופּע צו א מיטגליד פון דער צווייטער. פראַגעס שטעלט איינמאָל א מיטגליד פון דער גרופּע, און איינמאָל פון דער צווייטער גרופּע.

יעדע גרופּע האָט איר פירער, אויב מעגליך, וואָס ווייזט אָן ווער ס'זאָל פרעגן, און ווער ס'זאָל ענטפערן ווען ס'איז נייטיק.

יענע גרופּע, וואָס פאַרמאָגט די גרעסטע צאָל מיטגלידער ביים סוף געווינט די שפּיל.

שטיוול, אָן שיך.

אין דער שפּיל נעמען אַנטייל נאָר אַזעלכע, וואָס ווייסן ניט דעם „סוד”. אַלע שפּילער, אַ חוץ דער אויסגעקליבענער פירער, פאַרלאָזן דאָס צימער, און דער פירער רופט יעדעס מאָל אַריין צו זיך איינעם מיט וועלכן ער מאַכט דורך די דאָזיקע פּראָצעדור:

ביידע זעצן זיך אַוועק, און דער פירער זאָגט צו אים: „זאָג: שטיוול, אָן שיך” (אָפּשטעלנדיק זיך אַ רגע נאָכ'ן וואָרט שטיוול). דער צווייטער כאַפּט זיך ניט אין וואָס דאָ גייט, און ער זאָגט נאָך „שטיוול, אָן שיך”. בייט דער פירער זיין טאָן, און זאָגט ווידער: „זאָג, שטיוול, אָן שיך”. דער צווייטער שפּילער זאָגט מסתמא נאָך אין זעלביקן טאָן דעם גאַנצן זאַץ, און אַזוי עטלאַכע מאָל, ביז דער פירער דערקלערט אים, אַז ווען מ'דאַרף זאָגן „שטיוול, אָן שיך”, זאָגט מען בלויז „שטיוול”.

זיי בלייבן ביידע זיצן, און אַ דריטער ווערט אַריינגערופן און איז דער זעלבער קרבן. די שפּיל האַלט אָן, ביז אַלע דערוויסן זיך דעם סוד.

לעבעדיק, געוויקס, מינעראַל.

די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס איינער פון די שפּילער דאַרף דורך פאַרשידענע פראַגעס טרעפן, וואָס די איבעריקע שפּילער האָבן זיך געגומען אין זין אַריין. דער טרעפער פאַרלאָזט דאָס צימער, און ווען די איבעריקע האָבן זיך געאייניקט אויף איין וואָרט, קומט ער צוריק אַריין. די ערשטע אויפגאַבע זיינע איז: אויסצוגעפינען צו וואָסערן מין די זאַך געהערט; צי דאָס איז אַ לעבעדיקע זאַך,

א געוויקס, אָדער א מינעראַל. דאַן, וויסנדיק, למשל, אַז דאָס איז א לעבעדיקע זאך, לאָמיר זאָגען, אַ קאַץ, שטעלט ער אַזעלכע פראַגעס, ווי: „צי האָב איך עס ווען געזען?" „איז עס דאָ אין צימער?" א. אז. וו. ביז ער קומט צו דעם אמת'ן וואָרט.

ביישפּיל:

— איז עס אַ געוויקס? — יאָ.

— איז עס דאָ אין צימער? — ניין.

— קענען מיר עס עסן? — יאָ.

— איז עס דין? — ניין.

— איז עס קיילאַכדיק? — יאָ.

— איז עס אַן עפּל? — יאָ.

דער וואָס גיט דעם לעצטן ענטפער, ווערט דער טרעפער אין צווייטן קאָן. די פראַגעס שטעלט ער לויט א סדר, איבערגייענדיק פון איין שפּילער צום צווייטן.

ד

בלענדעניש־שפּילן.

1. יעקב און רחל
2. בלענדעניש.
3. שטיל און רואיק
4. שלאָג דעם טאָפּ.
5. בלינדע קו
6. פאַרלעש ס׳ליכטל.

יעקב און רחל.

אלע קינדער, א חוץ צוויי, שטעלן זיך אויס אין א קרייז, האַנט־אין־האַנט. די צוויי — געפינען זיך אין קרייז. (אויב מעג־לאך דארף עס זיין אַ אינגל, און א מיידל). דאָס אינגל איז יעקב, און דאָס מיידל — רחל. יעקב גייט פארבונדן די אויגן, און וויל כאפן רחל׳ען. כדי צו וויסן אויף וועלכן אָרט זי געפינט זיך אין קרייז, רופט ער: „רחל, רחל, וואו ביסטו?״ רחל ענטפערט: „אָט בין איך, יעקב״. און נאָכ׳ן קול נאָך, לויפט ער זי כאפ־ רחל מעג איבערגיין פון איין אָרט צום אנדערן אבער ניט אויסער׳ן קרייז.

ווען יעקב כאפט רחל׳ען, פארנעמט ער זיין אָרט אין קרייז

און רחל קלייבט זיך אויס איינעם, וואָס פאַרנעמט יעקב׳ס אָרט. כדי אים צו כאַפּן, פרעגט זי: „יעקב, יעקב, וואו ביסטו?" און יעקב ענטפערט: „אָט בין איך, רחל". אזוי, ביז יעדער פון די שפּילער האָט געשפּילט א ראָלע.

מ׳דאַרף זען, אז דער קרייז זאָל זיין וואָס גרעסער, כדי יעקב און רחל זאָלן זיך קענען פריי באַוועגן.

בלענדעניש.

די שפּילער שטעלן זיך אויס און א קרייז, און מ׳ציילט אויס ווער ס׳זאָל זיין דער „בלינדער". דעם בלינדן שטעלט מען אריין אין מיטן קרייז, די אויגן פאַרבונדן, און די קינדער שטעלן אים די פאָלגנדע פראַגעס:

קינדער: וואו שטייסטו?
בלינדער: אויף א פּאַס.
קינדער: וואָס טרינקסטו?
בלינדער: עפּל־קוואס.
קינדער: וואָס עסטו?
בלינדער: בייגעלאך.
קינדער: וואָס כאַפּסטו?
בלינדער: פייגעלאך.

ביי דעם ענטפער, צעלויפן זיך די קינדער, און דער בלינדער פּרובירט וועמען כאַפּן. דער וואָס ווערט געכאַפּט, ווערט דער בלינדער אין צווייטן קאָן.

שטיל און רואיק.

מ׳פאַרבינדט איין שפּילער די אויגן, און די איבעריקע צע־שפּרייטן זיך איבער׳ן צימער, וואו זיי ווילן, און שטעלן זיך אויף וואָס זיי ווילן. געבנדיק אַלע שפּילער גענוג צייט זיך אויסצו־קלייבן ערטער, רופט דער „בלינדער" אויס: „שטיל און רואיק!" און יעדער מוז בלייבן שטיין, וואו ער געפינט זיך דאן, און טאָר

מער ניט בייטן די פּאָזיציע ביז דער קאָן איז געענדיקט; ד. ה., ביז דער בלינד׳ער כאַפּט א צווייטן. ווען דער בלינדער קומט צו צו עמעצן, רירט ער יענעם אָן מיט די הענט, כדי צו טרעפן ווער דאָס איז. אויב ס׳שפּילן אויך פרעמדע, קען ער אויסרופן „פרעמ־דער״. דער געכאַפּטער ווערט דער „בלינדער״ אין צווייטן קאָן.

אויב מ׳שפּילט אויף דער פריי, מוז עס זיין א באַגרענעצט אָרט, וואו ס׳געפינען זיך ניט קיין שטיינער, גריבער א. אז. וו.

שלאָג דעם טאָפּ.

מ׳שטעלט אַוועק אן אייזערנעם טאָפּ, אָדער א בלעכענע שיסל אויף דער ערד מיט דער דנאָ ארויף. מ׳קלייבט אויס א טאָפּ־שלעגער, מ׳פארבינדט זיינע אויגן, און מיט א שטעקן אין דער האנט, דארף ער בלינדערהייט שלאָגן דעם טאָפּ. צוערשט פירט מען אים צו צום טאָפּ, דערנאָך פירט מען אים אַוועק א פינף שפּאַן, און צולעצט פירט מען אים צוריק אזוי נאָענט צום טאָפּ, אז ווען ער וועט אויסשטרעקן דעם שטעקן, זאָל ער קענען אָנטרעפן דעם טאָפּ. אויף דעם אָרט דרייט מען אים ארום דריי

מאָל, און איצטער נעמט ער שלאָגן דעם טאָפּ. אויב מ׳וויל קען מען אַרונטערלייגן אַ געוויסע שפּאַס־באַלוינונג, אַלס פּרייז. אויב ער טרעפט דעם טאָפּ מיט׳ן שטעקן, נעמט דער שלעגער צו די באַלוינונג.

יעדעס מאָל קלייבט מען אויס אַ נייעם טאָפּ־שלעגער.

בלינדע־קו.

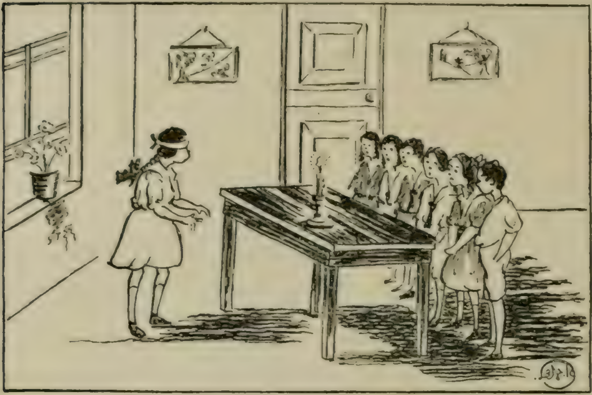
מען פאַרבינדט איין שפּילער זיינע אויגן, און אַלע איבעריקע טאַנצן אַרום אים אין אַ קרייז. מ׳קען דערביי זינגען צוגעפּאַסטע לידלאַך. דער „בלינדער" האָט אַ שטעקן אין דער האַנט, מיט וועלכן ער גיט דריי מאָל אַ קלאַפּ אָן דער ערד, אַלס סימן, אַז די אַנדערע זאָלן מער נישט טאַנצן. ער שטרעקט דאַן אויס זיין שטעקן, און דאָס קינד צו וועמען דער שטעקן איז געווענדט, מוז דאַן אַריין אין קרייז, און אָנגרייפן דעם צווייטן עק פון שטעקן. דער „בלינדער" דאַרף דערקענען ווער דער צווייטער איז. כדי דאָס צו וויסן, הייסט ער אים נאָכמאַכן פאַרשיידענע קולות פון חיות, ווי: קאַץ, הונט, פערדעל, קו, גאַנדז, א. אז. וו. אָדער ענטפערן אויף געוויסע פראַגעס. דאַן רופט דער בלינדער אָן זיין נאָמען. אויב ער טרעפט, ווערט דער בלינדער פריי, און פאַרנעמט אַן אָרט אין קרייז, און דער אַנדערער ווערט דער בלינדער; אויב נישט, גייט דער אַנדערער צוריק אין קרייז, און די שפּיל ווערט אויף ס׳ניי אָנגעהויבען.

ווען אין שפּיל נעמען אָנטייל קינדער מיט וועמען דער „בלינדער" איז ווייניק באַקענט, און במילא זייערע שטימעס, קען ער אָנרופן „פרעמדער" אָנשטאָט זייערע נעמען.

כדי דער בלינדער זאָל איינעם ניט דערקענען נאָך זיין הויבקייט, דערקענענדיק לויט דעם פון וואַנען די קלאַנגען קומען, קענען זיך הויכע מאַכען קלענער, און קליינע — העכער.

קיינער טאָר ניט בייטן זיין שטימע, ווען מ׳ענטפערט אויף פראַגעס.

פּאַרלעש ס׳ליכטל.



ביי דער שפּיל, שטעלט מען אוועק א טיש אין מיטן צימער, און מ׳דאַרף זען, אז פֿון ביידע זייטן טיש זאָל זיין גענוג פּלאַץ צו באוועגן זיך. אויפֿ׳ן טיש ברענט א ליכטל. די שפּילער זיצן אויף איין זייט פֿון דעם טיש, און דער וואָס גייט פּאַרלעשן, געפֿינט זיך אויף דער צווייטער זייט. איידער ער פּאַרלעשט, שטעלט ער זיך לעבן טיש, מעסט צו זיין פּאָזיציע, כדי וואס לייכטער צו פּאַר־לעשן, און כדי צו טרעפֿן, וואו דאָס ליכטל געפֿינט זיך. דאַן פֿאַרבינדט מען אים די אויגען, און בלינדערהייט, שפּאַנט ער צוריק דריי טריט. די קונץ באַשטייט אין דעם, אז ער זאָל צו־ריקגיין אין א גלייכער ריכטונג, אויך דריי טריט, און דאַן פּרובירן פּאַרלעשן דאָס ליכטל. צוקומענדיק צום טיש גיט ער א בלאָז, און טאָר דערביי נישט באוועגן דעם קאָפּ.

אזוי רופֿט מען אויס יעדן שפּילער. יענע וואָס האָבן פּאַר־לאָשן ביים ערשטן בלאָז, ווערן פֿאַררעכנט די געווינער.

מ׳דאַרף אויך אכטונג געבען, אז דער טיש זאָל ניט זיין צו

הויך אָדער צו נידעריק. ער דאַרף אומגעפּער דערגרייכן ביז דער ברוסט.

אז מ׳וויל פארלייכטערן, קען מען די אויגן פארבינדן נאָכדעם ווי מ׳טרעט צוריק די דריי טריט.

ה

אימיטאציע־שפּילן.

1. בעל־מלאָכות
2. קאַפּויר
3. פייגעלאך פליען
4. מלכּה שבאָ איז נעשטאָרבן
5. נאָז, הימל, אויער
6. פאָלג דעם לערער
7. דער אָרקעסטער
8. די פאַרקערטע וועלט
9. וואָס בין איך ?

בעל־מלאכות.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. די צווייטע גרופּע פאַרלאָזט דאָס צימער, און באַשטימט איר מלאָכה; לאָמיר זאָגן: סטאָלעריי. זי מאַרשירט דאַן אריין אין צימער און די ערשטע גרופּע פרעגט: „וואָס איז אייער מלאָכה?" נעמען אַלע מיטגלידער פון דער גרופּע נאָכמאַכן די פאַרשידענע באַוועגונגען פון סטאָלעריי־ארבעט. איינער זעגט, א צווייטער — הובליעוועט, א דריטער — טשעשעט, א פערטער — קלאַפּט נעגל, א. אז. וו. ווער ס'זאָל טאָן א געוויסן טייל פון דער מלאָכה, ווערט באַשטימט אין דרויסן פונ'ם פירער פון יעדער גרופּע. אזוי שנעל ווי די צווייטע גרופּע פאַנגט אָן איר ארבעט, דאַרף די ערשטע אויסרופן דעם נאָמען פון דער דאָזיקער פאַך. אויב זי טרעפט, בייט מען זיך מיט די ראָלן; אויב ניט, קען די ערשטע

גרופּע זיך אויסלייזן דערמיט, וואָס זי גיט אוועק איינעם פון אירע מיטגלידער צו דער צווייטער גרופּע, און דאן פארנעמט זי די ראָלע פון דער צווייטער. נאָכמאַכן קען מען: שניידער, קרעמער, בעקער, פייערלעשער, סארווער, וועשער, פּוילענצער און אנדערע.

געוואונען האָט די גרופּע וואָס האָט די גרעסטע צאָל מיטגלידער צום סוף פון שפּיל.

קאַפּויר.

די שפּילער צוזאמען מיט'ן פירער, האַלטן אין זייערע הענט א טישטוך, אָדער א האַנטוך, אָדער א שטריק. די ארבעט פון די שפּילער איז: ניט אויסצופאָלגן די באַפעלן פון פירער. ווען ער זאָגט: „האַלט פעסט!” — דארפן די שפּילער אָפּלאָזן דעם שטריק. ווען ער זאָגט: „לאָזט אָפּ!” — דארפן זיי אים האַלטן.

די וואָס פאָלגן די באַפעלן פון פירער, מוזן געבן פאַנדן. דער וואס דאַרף געבן מער ווי איין פאנד, פאַלט אינגאנצן ארויס פון שפּיל. צום סוף קען איינער פון די שפּילער אויספּרובירן דעם פירער אליין.

פייגעלאך פליען.

די קינדער זיצן אויף זייערע ערטער, ביי די קלאַס־טישלאַך, און דער לערער, אָדער אן אויסגעוויילטער אָנפירער, זיצט פאָרנט פון קלאַס. די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס די קינדער הייבן אויף זייערע הענט, ווען דער לערער זאָגט עפּעס, וואָס איז אמת, אָדער קאָן פּאסירן, און ער אליין הייבט אויך אויף זיין האַנט. דער לערער זאָגט, למשל: „פייגעלאך פליען” — הייבן די קינדער אויף די הענט.

אויב דער לערער זאָגט: „אָקסען פליען” — דארפן די קינ־

דער בלייבן רואיק; די וואָס הייבן אויף די הענט גיבען פאַנדן אָדער פאַלן אַרוים פון שפּיל.

מ׳קען ביי דעם שפּיל אויסנוצן אַזעלכע געגענזאַצן ווי: קאַלט—וואַרעם, טאָג—נאַכט, וואַסער—פייער, א. אז. וו. למשל: „קאַלט איז וואַרים״; „טאָג איז נאַכט״; א. אז. וו.

מלכה שבא איז געשטאָרבן.

די שפּילער שטעלן זיך אוים אין א קרייז, אָדער אין א שורה, און דער ערשטער פאַנגט אָן דעם שפּיל מיט די ווערטער: „מלכה שבאָ איז געשטאָרבן״. פרעגט זיין שכן: „ווי אַזוי איז זי גע־שטאָרבן?״ ענטפערט דער ערשטער: „זי איז געשטאָרבן אַזוי״, דערביי נעמט ער באַוועגן זיין רעכטע האַנט, און האַלט אָן די ראָזיקע באַוועגונג ביז דער קאָן איז געענדיקט. איצטער ווענדט זיך דער שכן צו א צווייטן שפּילער מיט׳ן זעלבן זאַץ, און די זעל־ביקע פראַגע ווערט געשטעלט, און דער זעלבער ענטפער געגעבען. אַזוי ביז יעדער איינער שאָקעלט מיט דער האַנט. איצט איז דער קאָן געענדיקט.

אָנשטאָט דעם, אז יעדער איינער זאָל טאָן דאָס זעלבע, ווי דער ערשטער, קען מען מאַכן, אז יעדער שפּילער זאָל טאָן עפּעס אַנדערש: איינער זאָל באַוועגן די הענט, א צווייטער — מיט׳ן קאָפּ, מיט א פוס; לאַכען, וויינען, זינגען, א. אז. וו. אויב אַלע מאַכן די זעלבע באַוועגונגען אין ערשטן קאָן, דאַרף מען אין א צווייטן קאָן בייטן די באַוועגונג. די שפּיל איז געענדיקט, ווען „חברה״ מאַטערט זיך איין.

אויב מ׳וויל די שפּיל מאַכן נאָך „לעבעדיקער״, קענען אַלע ביי דעם ערשטן ענטפער שאָקלען די האַנט, ביים צווייטן — די האַנט און דעם קאָפּ, ביים דריטן — די האַנט, דעם קאָפּ, און מאַכן מיט די ליפּן, א. אז. וו. צוגעבנדיק יעדעס מאָל א נייע באַוועגונג.

נאָז, הימל, אויער.

אַלע שפּילער זיצן אויף זייערע בענקלאך, דער פירער אָדער לערער געפינט זיך פאָרנט פון די קינדער.

די ארבעט פון די קינדער באַשטייט אין דעם, וואָס זיי דאַרפן טאָן אַלצדינג, וואָס דער פירער ה י י ס ט זיי טאָן, אָבער ניט נאָכמאַכן זיינע באַוועגונגען.

ווען דער לערער זאָגט, למשל: „נאָז" — דאַרפן אַלע קינדער אָנרירן זייערע נעז מיט'ן ווייז פינגער, דער פירער אַליין טוט אויך דאָס זעלבע. ווען ער זאָגט: „הימל" — דאַרף מען אויפהייבן דעם פינגער צום הימל; „אויער" — אָנרירן דאָס אויער. דער פירער אַליין טוט אָבער ניט אַלעמאָל וואָס ער זאָגט. ער קען, למשל, זאָגן „הימל", און צולייגן דעם פינגער צו דער נאָז און כמעט אַלע וועלן דאָס נאָכטאָן, ביז זיי וועלן זיך גוט איינאיבן.

טיילמאָל פאַרמאַכן די קינדער די אויגן, כדי בלויז צו הערן, וואָס דער פירער טוט; דאָס איז ניט דערלויבט — אַלע מוזן קוקן אויף אים.

דער וואָס מאַכט א טעות — פאַלט ארויס פון שפּיל.

פאָלג דעם לערער

די דאָזיקע שפּיל קען אויסגענוצט ווערן אין נאָכמאַכן אויסדרוקן פון פרייד, כעס, עקל, געוויין, א. אז. וו.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א האַלבן קרייז, און דער לערער, אָדער אן ערוויילטער פירער, שטייט פאַר זיי. די שפּילער דאַרפן נאָכמאַכן אַלע באַוועגונגען און אויסדרוקן פון לערער. דער לערער קען אין איין צייט, לאָמיר זאָגן, באַוועגן זיינע הענט און אויסדריקן פרייד; שטיין אויף איין פוס און ווינקן מיט די אויגן, א. אז. וו. צו די דערמאָנטע געזיכט־אויסדרוקן קען מען צוגעבן די פּאָזע ווען מ'דערהערט א מאָדנעם אָדער אומערוואַרטעטן קלאַנג; ווען מ'דערשפּירט א מאָדנעם ריח, און אנדערע.

דער איבערגאנג פון איין פּאָזע, אָדער אויסדרוק, צום אנדערן דאַרף זיין א שנעלער.

נאָך אזא פריוווילִיקער אָנגעשטרענגטקייט, קען מען טאנצן אויף איין פוס, קריכן אויף אלע פיר, זינגען, לאכן, א. אז. וו.

דער אָרקעסטער

מ׳קלייבט אוים א דירינענט פאַר׳ן אָרקעסטער. דער דירינענט שטעלט די שפּילער אוים אין א האלבער לבנה. ער באשטימט אויך, מיט דער צושטימונג פון די שפּילער, ווער ס׳זאָל שפּילן אויף א געוויסן אינסטרומענט; ד. ה. ווער ס׳זאָל נאָכמאכן די קלאנגען פון א געוויסן אינסטרומענט. אויב ס׳זיינען פאראן א סך שפּילער, קענען פינף, אָדער מער, שפּילן אויף איין אינסט־רומענט. לויט׳ן צייכן פון דירינענט, פאנגען אלע אָן נאָכצומאכן די קלאנגען, און מוזן זיך די גאנצע צייט האלטן ביי זייערע אינ־סטרומענטן. זיי מוזן שפּילן אזוי לאנג ווי דער דירינענט דירי־גירט, אָדער שפּילט, און הערן אויף צוזאמען מיט אים. דער וואָס שפּילט ווייטער, אָדער הערט אויף פריער ווערט באשטראפט. קיינער טאָר ניט בייטן די פּאָזיציע פון די הענט, ווען מ׳הערט אויף, אָן א צייכן פון דירינענט. אויב איינער האָט די הענט געהאלטן ביים מויל, מוז זיין פּאָזיציע אזוי פארבלייבן. דער וואָס בייט יאָ, ווערט באשטראפט.

מ׳קען יעדעס מאָל אויסקלייבן א נייעם דירינענט.

אָנשטאָט שפּילן אויף באזונדערע אינסטרומענטן קענען אַלע נאָכשפּילן נאָך דעם דירינענט. דער דירינענט ווידער, בייט יעדע ווייַלע דעם אינסטרומענט.

דער בעסטער שטראָף אין דעם פאל וואָלט געווען, אז דער באשטראָפטער זאָל אליין עפּעס שפּילן פאַר׳ן עולם קינדער.

די פאַרקערטע וועלט

מ׳קלייבט אויס א פירער פון שפּיל. דער פירער זעצט זיך אויף א בענקל און אקעגן אים שטייט א לײדיק בענקל. ער רופט צו איינעם פון די שפּילער, וואס זעצט זיך אויפ׳ן ליידיקן בענקל. ביידע גייען אין היטלאך. דער פירער זאָגט צום שפּילער:

„די שפּיל באשטייט אין דעם, וואָס דו דארפסט ענטפערן אויף מיינע פראגעס און ניט אריינמישן די ווערטער: יאָ, ניין, ניט (יע, נישט), און ווען איך טו אָן דאָס היטל דאַרפסטו אויסטאָן דיינס; ווען איך טו עס אויס, דארפסטו עס אָנטאָן. ווען איך זיץ, מוזטו שטיין, און ווען איך שטיי, מוזטו זיצן. געדענק! די שפּיל הייבט זיך אָן.״

ביים לעצטן וואָרט, נעמט דער פירער שטעלן פארשידענע פראגעס און אין דער זעלבער צייט שטעלט ער זיך אויף, טוט אויס דאָס היטל, אָדער פארקערט. אויב דער שפּילער טוט נאָך וואָס דער פירער טוט, אָדער דערמאָנט איינס פון די פארבאָטענע ווערטער, האָט ער פארלאָרן און מוז געבן א פאנד. צום סוף דארף מען דעם פירער אליין אויך אויספּרובירן.

וואָס בין איך?

מ׳גרייט אָן בילדער (אויסגעשניטן פון צייטונגען אָדער ביכער; בילדער אויף הארטע טאָוולען טויגן ניט) וואָס שטעלן פאָר פארשידענע חיות און מענשן (רעדנער, פאַך־ארבעטער, א. אז. וו.).

אלע שפּילער שטעלן זיך אָדער זעצן זיך אוועק פון איין זייט צימער אין א האלבן קרייז. מ׳קלייבט אויס איינעם פון זיי, וואָס זאָל פאָרשטעלן איינס פון די בילדער. ער שטעלט זיך אוועק פאָרנט פון דעם האלבן קרייז, מיט דער פּלייצע געווענדט צו די שפּילער. דער פירער טשעפּעט איצטער צו איינס פון די בילדער צו זיין פּלייצע אזוי, אז אלע זאָלן זען, וואָס דאָס בילד איז.

דער פאָרשטעלער דרייט זיך אוים און פרעגט וועמען ער וויל: „וואָס בין איך?" דער געפרעגטער מוז ענטפערן דורך באַוועגונגען און מימיק. אויב דער פאָרשטעלער טרעפט, פאַר־נעמט דער צווייטער זיין אָרט. אויב ניט, מוז ער פאָרשטעלן נאָך א בילד.

ו

פארכאַפּעלאַך.

1. ווינקען
2. דער בעל־עגלה
3. דער רייזנדער בעל־מלאָכה
4. אַ שפּאַציר קיין ירושלים
5. קרעטשמעס
6. פאַרכאַפּ אַ נומער

ווינקען.

די שפּילער טיילן זיך אין פּאָרלאַך, אַ אינגל און אַ מיידל. איין אינגל דאַרף בלייבן אליין, אָן אַ שותּף — ער איז דער „בן יחיד".

מ׳שטעלט אויס בענקלאַך אין אַ האַלבער לבנה. די מיידלאַך זעצן זיך און די אינגלאַך שטעלן זיך אַוועק הינטער זיי, מיט די הענט אויפ׳ן אָנלען פון בענקל. דאָס אינגל אָן אַ שותּף, שטייט אויך הינטער אַ בענקל, אָבער אויף זיין בענקל זיצט קיינער נישט. זיין בענקל געפינט זיך פאָרנט פון דער האַלבער לבנה.

אַזוי ווי דער „בן יחיד" וויל באַקומען אַ שותּף אויף זיין בענקל, גיט ער אַ וואונק צו איינס פון די מיידלאַך וואָס זיצן. ס׳פאַרשטייט זיך, אַז אַ ל ע מוזן האַלטן זייערע אויגן געווענדט צום „בן יחיד" כדי צו זען צו וועמען ער ווינקט. דאָס מיידל צו וועמען דער „בן־יחיד" האָט געוואונקען דאַרף גלייך אַריבערלויפן

צו אים און איר פּריערדיקער שותּף בלייבט אליין. אויב ער באַמערקט אָבער דעם וואונק, גיט ער א ריר אָן מיט דער האנט זיין שותּפ'טע און זי מוז בלייבן זיצן. דער „בן יחיד" ווינקט דאן צו א צווייטער.

נאָך א געוויסער צייט בייט מען זיך מיט די ערטער: די אינגלאך זיצן, און די מיידלאך שטייען.

דער בעל־עגלה.

וויפיל שפּילער — מיט איין שטול ווייניקער. דער וואָס האָט קיין שטול ניט, יענער איז דער בעל־עגלה. די שפּילער זעצן זיך אויף די שטולן אין א קרייז, און דער בעל־עגלה געפינט זיך אין דער מיט. ער גיט יעדן שפּילער א נאָמען נאָך א טייל פון א וואָגן, און נאָך די זאכן וואָס ער פירט מיט זיך אין דעם וואָגן. למשל: פערד, לייץ, כאָמעט, דישעל, געזעם, בייטש, ראָד, אקס, האָבער, גערשטן, א. אז. וו. עטלאַכע שפּילער קענען טראָגן דעם זעלבן נאָמען.

ווען יעדער האָט באקומען זיין נאָמען, פאנגט דער בעל־עגלה אָן דערציילן א מעשה וועגן א רייזע פון איין שטאָט אין דער צווייטער (קינדער קענען אויך טראָגן נעמען פון שטעט) און וואָס ס'האָט פּאסירט אויפ'ן וועג. ווען ער דערמאָנט, און דאָס דאַרף ער טאָן יעדע ווייליע, דעם נאָמען פון א טייל פון וואָגן, דאַרף זיך דער שפּילער, וואָס טראָגט דעם נאָמען, אויפשטעלן, זיך איינמאָל ארומדרייען און זיך זעצן. ער קען דערציילן שנעל, אויב די זעלבע האָבן שוין פריער געשפּילט אין דער שפּיל. ווען ער דערמאָנט די ווערטער „דער וואָגן האָט זיך איבערגעקערט", אָדער ענלאַכע ווערטער, וואָס באצייכענען, אז עפּעס אומגעריכטס האָט פּאסירט מיט'ן וואָגן, שטעלן זיך אלע אויף און בייטן זיך מיט די ערטער, און דער בעל־עגלה פּרובירט דעמאָלט פאַרכאַפּן אן אָרט. אויב אים געלינגט דאָס, ווערט דער, וועמעס

שטול ס'איז צוגענומען געוואָרן, דער בעל עגלה; אויב נישט, מוז ער אויף ס'ניי דערציילן.

ביים וואָרט „וואָגן" מוזן אלע אויפשטיין, און זיך גלייך זעצן. דער וואָס שטעלט זיך ניט אויף ווען ס'איז נייטיק, פאלט אָדער ארויס פון שפּיל, אָדער ער לייזט זיך אויס מיט א משכון.

דער רייזנדער בעל־מלאכה.

די דאָזיקע שפּיל קען צום בעסטן דורכגעפירט ווערן אין קלאַס, אָדער אויף אַן אנדער אָרט, וואו ס'געפינען זיך רייען ביינקלאַך.

מ'קלייבט אויס א רייזענדן. די איבעריקע קינדער טראָגן די נעמען פון זיינע זאכן, וואָס ער נעמט מיט זיך אויף דער רייזע. אויב ער האַלט זיך פאַר א שוסטער, גיט ער זיי נעמען פון א שוס־טער'ס געצייג: דראטווע, צוועקל, האמער, אָל, וואקס, לעדער, טשוועקעס, שטיוול, קאַמאַשן, כאַליעוועס, בערשטל, זוילן, קלעצ־לאַך, א. אז. וו. אויב א זייגערמאכער — נעמען פון א זייגער־מאכערס ווארשטאַט: וואנט־זייגער, וועקער, האנטזייגערל, וויי־זער, ספּרונזשינע, שטיינדל, אָנציער, וואָגעס, שפּאקטיוו, א. אז. וו. יעדער נייער רייזנדער, דאַרף אָננעמען א באַזונדערע מלאכה, און געבן צוגעפּאסטע נעמען.

ווען אלע האָבן באַקומען זייערע נעמען (אויב צופיל קינדער, קענען צוויי האָבן איין נאָמען), טרעט דער רייזענדער אריין אין דער ערשטער ריי, רופט די נעמען, און גייט ווייטער פון ריי צו ריי. יעדער איינער, וואָס איז גערופן געוואָרן, פאָלגט אים נאָך. אזוי ביז אלע זיינען ארויסגערופן געוואָרן. נאָכדעם ווי ער האָט מיט זיי עטלאָכע מאָל דורכגעשפּאַצירט צווישן די רייען, זינגענדיק בשעת מעשה, רופט ער פּלוצלונג אויס: „באַץ!" א סימן, אז אלע דאַרפן לויפן צו זייערע ערטער. דער וואָס פאַרכאַפּט ניט קיין אָרט, ווערט דער רייזענדער אין צווייטן קאָן, אָדער פאלט

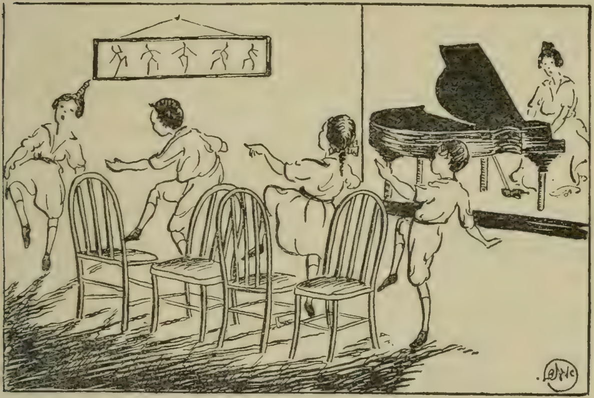
ארוים פון שפּיל, אויב מ׳וויל בלויז האָבן איין רייזנדן איבער׳ן גאנצן קאָן.

אויב ס׳זיינען פאראן, לאָמיר זאָגן, דרייסיק שפּילער, פאר־נעמט מען בלויז 29 שטענדערס (קלאַס־טישלאך). אויף די אי־בעריקע שטענדערס קען מען ארויפלייגן א בוך, אלס סימן אז זיי „שפּילן" ניט; און אזוי נאָך יעדן קאָן א שטענדער ווייניקער, אויב מ׳באַשטימט, אז דער וואָס פארכאפּט ניט קיין אָרט פאלט ארוים פון שפּיל.

אַזוי ווי א סך קינדער ווילן ווערן רייזנדער, איילן זיי זיך דעריבער ניט צו פארכאפּן קיין אָרט. קען מען מאכן אזוי, אז דער וואָס פארכאפּט ניט קיין אָרט, פאלט ארוים פון שפּיל, און מ׳קלייבט אוים א נייעם רייזנדער.

מ׳דארף האָבן גרייט מיט זיך אויסגעשריבענע צעטלען מיט נעמען; און יעדעס מאָל רופן די נעמען פון צעטל.

א שפּאציר קיין ירושלים.



די שפּיל דארף דורכגעפירט ווערן אין א זאַל, אָדער אין א באַקוועם קלאַס־צימער. אין דער שפּיל קענען אָנטייל נעמען אזוי

פּיל קינדער, ווייי נאָר מעגלאך. צו דער שפּיל זיינען נייטיק שטולן. און וויפיל קינדער — מיט איין שטול ווייניקער. אויב 15 קינדער — 14 שטולן. די שטולן ווערן אויסגעשטעלט אין א גלייכער שורה, אזוי אז די קינדער זאָלן זיצן פּנים־אל־פּנים.

ווען ס'הערט זיך אן אקארד פון דער פּיאנע (דאָרטן וואו ס'איז ניטאָ קיין פּיאנע, קען מען קלאַפּן מיט די הענט), שטייען אלע אויף, און מארשירן ארום די שטולן. בשעת מעשה קען מען זינ־גען און מאכן פארשידענע באוועגונגען מיט די הענט, א. אז. וו. די קינדער לויפן ארום די שטולן אזוי לאנג, ווי די פּיאנע שפּילט. ווען דאָס שפּילן הערט אויף, פארכאפּט יעדער א שטול. אזוי ווי ס'איז פאראן מיט איין שטול ווייניקער, מוז איין שפּילער בלייבן שטיין. דער דאָזיקער פאלט ארויס פון שפּיל. ביי יעדן נייעם קאָן, נעמט מען אראפּ א שטול. דער געווינער איז יענער, וואס פארכאפּט די לעצטע שטול.

קרעטשמעס.

מ'צעילט אויס די שפּילער. דער וואָס פאלט ארויס דער ערשטער, איז דער „וואנדערער", וואָס האָט ניט קיין וואוינונג. אלע איבעריקע שפּילער האָבן זיך זייערע „הייזער". יעדער שפּילער מאכט פאר זיך א רעדל אויפ'ן דיל, אָדער א גריבל אין זאמד, (אויב מ'שפּילט אין דרויסן), און דאָס איז זיין היים. די רעדלאך דארפן געמאכט ווערן אין צוויי גלייכע שורות, אָפּגערוקט איינס פון צווייטן א 10 פוס. יעדעס רעדל דארף זיין אפּגערוקט פונ'ם צווייטען מיט צוויי פיס.

אין דער מיט פון שפּיל־פּלאץ, צווישןביידע שורות רעדלאך, מאכט מען אויך א רעדל, וואס ווערט פון קיינעם ניט פארנומען.

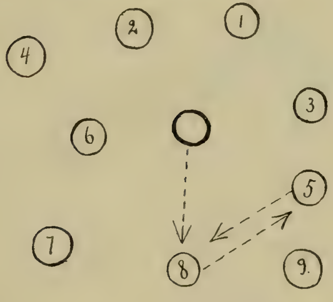
יעדער איינוואוינער שטעלט זיך אוועק ביי זיין „היים" מיט א שטעקל אין דער האנט. דער וואנדערער דרייט זיך ארום צווישן די איינוואוינער און פּרובירט פארכאפּן א היים פאר זיך. כדי דאָס צו טאָן, קייקלט ער צו מיט זיין שטעקל א פּילקע, אָדער אן אנדערע קיילאכדיקע זאך צו איינס פון די רעדלאך. אזוי שנעל

ווי אַן איינוואוינער באמערקט, אַז די פּילקע קייקלט זיך צו צו זיין רעדל, שליידערט ער זי אַוועק מיט זיין שטעקל. אויב אָבער די פּילקע איז אריין אין רעדל, בייט מען זיך מיט די ערטער: דער איינוואוינער ווערט א וואנדערער און דער וואנדערער — אַן איינוואוינער.

די איינוואוינער מוזן זיך אויך היטן, אַז דער וואנדערער זאָל ניט ארויפשטעלן זיין שטעקל אויף איינס פון זייערע רעדלאַך. אויב ער טוט עס פריער פאר'ן איינוואוינער, בייטן זיי זיך מיט די ערטער.

אויב די פּילקע פאַלט אריין אין מיטלסטן רעדל, דארפן זיך אַלע איינוואוינער בייטן מיט די ערטער און דאן האָט דער וואנ־דערער א מעגלאַכקייט צו פארכאַפּן א „היים". אויב דאָס גע־לינגט אים ניט, פאַלט ער ארויס פון שפּיל, און מ'קלייבט אויס א נייעם וואנדערער. דאן מוז מען אויסמעקן איין רעדל.

פארכאַפּ אַ נומער.



מ'צייכנט אָן אויפ'ן דיל אָדער אויף דער ערד אַזוי פיל רעדעלאַך וויפיל שפּילער ס'זיינען פאראַן. יעדעס רעדל ווערט באצייכנט מיט א נומער: 1, 2, 3, לויט דער צאָל שפּילער, א חוץ איין רעדעלע, וואָס בלייבט ליידיק. יעדעס קינד שטעלט

זיך אַוועק אויף אַ נומערירט רעדל און דער "כאַפּער" שטעלט זיך אַוועק אויפ'ן ליידיקן רעדל.

דער פירער פון שפּיל רופט אויס צוויי נומערן און די דאָזיקע צוויי שפּילער דאַרפן זיך בייטן מיט זייערע ערטער. רופן דאַרף מען געוויינטלאַך אַזעלכע נומערן וואָס זיינען ווייט איינס פון ס'אַנדערע. אין דער צייט פּרובירט דער „כאַפּער" אַריינלויפן אין איינעם פון די נומערירטע רעדעלאַך. דער וואָס בלייבט אין דרויסן, שטעלט זיך אַוועק אויף דעם ליידיקן רעדל.

II

דרויסנשפּילן.

ז

אָנרירעלאַך און יאָגעלאַך

1. דער היימלאָזער האָז
2. מייזעלע, מייזעלע, פאַרקויף מיר דיין הייזעלע
3. דער גאפאנגענער בער
4. כאַפּ דאָס היטל
5. מיין הונט וועט דיך ניט בייסן
6. דאָס הינטל און די העזעלאַך
7. אין פערדלאַך
8. באַהעלטעניש
9. רויטע און בלויע
10. אין צווייען
11. פוקס און הינדלאַך
12. קום מיט מיר
13. אין דרייען
14. כאַפּ די נאָז
15. גלעקל־טרעגער
16. כאַפּ דעם שאָטן
17. דער קארשון קומט
18. וועלפעלאַך
19. פארקלאפט

דער הימלאָזער האָז.

די שפּילער טײלן זיך אײן אין גרופּעס — צו פינף אין יעדער גרופּע. אײנער פון די פינף איז א „האָז" און די איבעריקע פיר מאַכן ארום אים א קרײז. אויסער דעם באַשטימט מען א „יעגער" און א "הימלאָזן האָז".

לויט א צײכן פון'ם פירער, נעמט דער יעגער יאָגן דעם הימ־לאָזן האָז; דער הימלאָזער האָז איז פרײ, ווער ער לויפט ארײן אין אײנעם פון די קרײזן. אָבער דער האָז, וואָס געפינט זיך דאָרט, מוז אַרויסלויפן, כדי ארײנצולאָזן דעם „הימלאָזן", און מוז זיך היטן פאר'ן יעגער — אַרײנלויפנדיק אין א צווײטן קרײז. דער געכאַפּטער האָז — ווערט יעגער אין צווײטן קאָן, און מ'באַשטימט אַ נײעם „הימלאָזן האָז".

אויב דער פּלאַץ ערלויבט, קען מען האָבן צווײ יעגער און צווײ האָזן.

מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז, יעדער אין זיין „הייזעלע" (מאכנדיק א רעדעלע), אָפּגערוקט איינער פון'ם אנדערן אויף א שפּאן. איינער געפינט זיך אין דער מיט. דער שפּילער אין דער מיט, ווענדט זיך צו יעדן „מייזעלע" אין קרייז מיט די ווערטער: „מייזעלע, מייזעלע, פארקויף מיר דיין הייזעלע" — און דער צו וועמען ער האָט זיך געווענדט ענטפערט: „איך וויל ניט!" ווענדט ער זיך צו א צווייטן. אין דער צייט, בייט דאָס ערשטע „מייזעלע" זיין אָרט מיט עמעצן אנדערש אין קרייז, און דער „קויפמאן" פּרובירט פארכאפּן יענעמ'ס „הייזעלע". ווען דער פירער רופט אויס: „די קאץ קומט!" — בייטן זיך אלע מיט די ערטער. דער „קויפמאן" האָט איצט די בעסטע געלעגנהייט צו פארכאפּן אן אָרט.

דער וואָס איז געבליבן אויסער'ן קרייז, ווערט „קויפמאן" אין צווייטן קאָן.

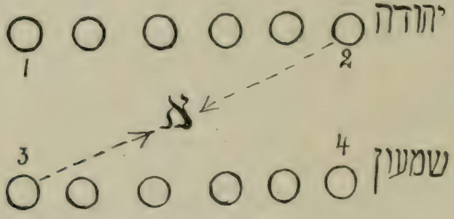
דער געפאַנגענער בער.

מ'קלייבט אויס א בער. די איבעריקע קינדער שטעלן זיך אויס אין א קרייז און דער בער שטייט אין מיטן. אלע קינדער זינגען א ליד און ווען זיי ענדיקן, נעמט דער בער זיך דורכרייסן דורכ'ן קרייז. אויב ער קען, מעג ער אריבערשפּרינגען איבער די געשלאָסענע הענט. ווען ער ברעכט זיך דורך דורך צוויי קינדערס הענט, אָדער שפּרינגט איבער זיי אריבער, אנטלויפט ער איבער'ן פעלד, און די צוויי קינדער נעמען אים נאָכיאָגן. דער וואָס רירט אים פריער אָן, ווערט דער בער אין צווייטן קאָן.

כאַפּ דאָס היטל.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס: איין גרופּע הייסט „שבט יהודה", און די צווייטע — „שבט שמעון". א גרענעץ (50 פוס די לענג) ווערט באשטימט.

די מיטגלידער פון שבט יהודה שטעלן זיך אויס אין א גלייכער שורה צווישן 1 און 2 און די מיטגלידער פון שבט שמעון — צווישן 3 און 4. אין דער־מיט צווישןביידע גרענעצן (א), שטעלט מען אריין א שטעקן און אויפ'ן שטעקן הענגט מען אויף א היטל.



די שפּיל הייבט זיך אָן, ווען יהודה נומער 2 גיט א פּאטש מיט די הענט און לאָזט זיך צום שטעקן צונעמען דאָס היטל און צוריקלויפן צו זיין אָרט, איידער שמעון נומער 3 קען אים שטערן. און שטערן קען שמעון נומער 3 אויף פאָלגענדע וועגן: אָדער ער כאפּט אליין ארונטער דאָס היטל און אנטלויפט (יהודה נומער 2 טאָר אים ניט נאָכלויפן ווייטער פון צייכען „א") ; אָדער ער רירט אים אָן בשעת ער נעמט ארונטער דאָס היטל ; אָדער ער רירט אים אָן איידער דער ערשטער קומט צוריק צו זיין גרענעץ. אויב יהודה נומער 2 קומט צוריק צו דער גרענעץ מיט'ן היטל אומגעשטערט, נעמט זיין גרופּע צו א מיטגליד פון שבט שמעון. אויב ניט, דארף יהודה נומער 2 ווערן א מיטגליד פון שבט שמעון.

דער שבט וואָס האָט די גרעסטע צאָל מיטגלידער צום סוף, געווינט די שפּיל.

מיין הינטל וועט דיך ניט בייסן.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין א קרייז. איינער ווערט אויסגעקליבן אלס הינטל. דאָס „הינטל" דרייט זיך ארום אויסער דעם קרייז און רירט אָן יעדן איינעם אין קרייז, זאָגנדיק: „מיין הינטל וועט דיך ניט בייסן" — עטלאַכע מאָל. ביי יעדן וואָרט, רירט ער אָן אַ צווייטן שפּילער. ווען ער זאָגט: „מיין הינטל וועט דיך י אָ בייסן" — נעמט ער ארוימלויפן ארום דעם קרייז און דער שפּילער, אויף וועמען ס'איז אויסגעקומען דאָס וואָרט „יאָ", נעמט אים נאָכיאָגן. אויב דער צווייטער שפּילער כאַפּט דאָס „הינטל", מוז דאָס „הינטל" זיך ווייטער דרייען ארום דעם קרייז. אויב אים געלינגט אריינצולויפן אין קרייז, אויפ'ן צווייטן שפּילער'ס אָרט, ווערט ער פריי, און דער צווייטער שפּילער ווערט דאָס „הינטל".

דאָס הינטל און די העזעלאך.

מ'קלייבט אויס אַ הינטל. די איבעריקע קינדער זיינען העזעלאך. דאָס הינטל געפינט זיך אויף אַן אָפּגעגרענעצט אָרט, זיין נאָרע, פון וואַנען ער טאָר ניט ארויסגיין, סיידן מ'רייצט זיך מיט אים. אַ צען פוס ווייטער פון אים געפינט זיך די נעסט פון די העזעלאך. ווען אַ העזעלע רייצט זיך מיט'ן הינטל, מעג עס ארויסשפּרינגען פון דער נאָרע אויףביידע פיס גלייך, געבנדיק דריי שפּרינגג. אויב אים געלינגט ניט צו כאַפּן אַ העזעלע, מעג ער נעמען נאָכיאָגן די העזעלאך, טאַנצנדיק בלויז אויף איין פוס. די העזעלאך טאָר מ'ניט כאַפּן ווען זיי געפינען זיך אין זייער גרענעץ. ווען אַ העזעלע ווערט געכאַפּט, ווערט עס אַ הינטל און העלפט איצטער כאַפּן די איבעריקע העזעלאך. נאָך יעדן קאָן, מוזן די הינטלאך צוריקגיין אין זייער נאָרע.

די שפּיל האַלט אָן אזוי לאַנג, ביז אַלע העזעלאך ווערן געכאַפּט.

אין פערדלאך.

די קינדער טיילן זיך איין אין גרופּעס, — יעדע גרופּע צו פיר קינדער. איינער פון די פיר ווערט פורמאַן און די איבעריקע דריי — „פערדלאך". דאָס פערדל רעכטס און דאָס פערדל לינקס, האַלטן דעם פורמאַנ׳ס לייצעס, דאָס מיטלסטע פערדל האַלט די הענט פון זיינע צוויי חברים. ווען אַלע גרופּעס זיינען גרייט, נעמען די פורמאַנעס טרייבן די פערדלאך — אַמאָל לויפנדיק, שפּרינגענדיק, א. אז. וו. ווען דער פירער רופט אויס: „די פערד זיינען זיך צעלאָפן" — לאָזן די פערדלאך אָפּ די לייצעס און צעטראָגן זיך איבער׳ן פעלד. יעדער פורמאַן נעמט איצט כאַפּן זיינע „פערדלאך" — און ווען ער האָט איינעם געכאַפּט, מוזן זיך די איבעריקע צוויי אומקערן צו דער גרענעץ. דער געכאַפּטער ווערט פורמאַן אין צווייטן קאָן.

באהעלטעניש.

מ׳קלייבט אויס א „זוכער". ער שטעלט זיך אוועק מיט׳ן פּנים צו אַ וואַנט, אָדער א בוים, אָדער א צווייטער שפּילער פאַרשטעלט אים די אויגן, און די איבעריקע קינדער לויפן זיך באהאלטן, וואו זיי קאָנען. ס׳ווערט פריער באַשטימט וויפיל ער דאַרף אפּציילן, איידער ער נעמט זוכן. ציילן דאַרף ער גאַנץ הויך, כדי מ׳זאָל הערן, ווען ער ענדיקט. ער פאַנגט אָן ציילן, אזוי שנעל ווי די שפּילער צעלויפן זיך. מ׳קען ציילן ביז 10, 20, 50, א. אז. וו. אָפּהענגיק אָן דעם פּלאַץ. וואָס מער באַהעלטעניש־ערטער — אַלץ ווייניקער דאַרף מען ציילן.

געכאַפּט איז דער שפּילער, וועמען דער זוכער האָט דערזען אין דער באהעלטעניש, ד. ה. איידער ער האָט זיך פון איר ארויס־געקליבן, און ער פאַרשפּאַרט אים יאָגן. ער רופט אויס, וועמען ער האָט געכאַפּט, און אַלע קומען צו צו דער גרענעץ. דער זוכער מעג נאָכיאָגן א שפּילער און אים כאַפּן, אויב ער טרעפט אים לויפן צו דער גרענעץ.

דער געכאַפּטער ווערט דער זוכער אין צווייטן קאָן.

רויטע און בלויע.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס: רויטע און בלויע. יעדע גרופּע האָט צוויי פירער. די שפּיל הייבט זיך אָן, ווען די צוויי פירער פון יעדער גרופּע, רירן אָן די מיטגלידער פון דער צווייטער גרופּע. די „רויטע" רירן אָן די „בלויע" און די בלויע — די רויטע. די וואָס ווערן אָנגערירט, מוזן בלייבן שטיין אויף זייערע ערטער, ביז זיי ווערן אויסגעלייזט פון מיטגלידער פון זייער אייגענער גרופּע. א „רויטער" ווערט באַ־פרייט, ווען זיינס א חבר רירט אים אָן. דאָס זעלבע מיט די „בלויע".

יעדער פרייער מיטגליד קען באפרייען זיינס א חבר, א חוץ די צוויי פירער פון יעדער גרופּע, וואָס מעגן בלויז פאַנגען „פרעמדע" מיטגלידער, אָבער ניט באפרייען אייגענע.

אין צווייען.

אין דער שפּיל קענען זיך באַטייליקן נאָר אַן אומצאָל קינדער (9, 13, א. אז. וו.). דער אום ווערט געווינטלאַך דער יאָגער. די איבערגעבליבענע גראָד צאָל שפּילער טיילן זיך איין אין צווייען, און יעדע צוויי שיפּלער שטעלן זיך אוועק פּלייצע־צו־פּלייצע. אָנרירן א שפּילער, מעג דער יאָגער דאן, ווען ער געפינט איינעם אליין; כל זמן אָבער מ׳שטייט אין צווייען, קען ער קיינעם ניט אנרירן. אויב ער טרעפט אייגעם אליין, רירט ער אים אָן, און דער אָנגערירטער ווערט דער יאָגער. דער פּריערדיקער יאָגער רופט אויס דעם נאָמען פון דעם שפּילער וועמען ער האָט אָנגערירט, כדי מ׳זאָל וויסן פאר וועמען זיך צו היטן. בשעת דער יאָגער זוכט עמעצן צו כאפּן, קענען די איבעריקע זיך בייטן מיט ערטער.

די שפּילער גרופּעס דארפן שטיין ווייט איינע פון דער אנדערער ניט ווינציקער ווי 5 פוס.

פוקס און הינדלאַך.

מ'קלייבט אויס א "פוקס" און א „האָן". די איבעריקע שפילער זיינען „הינדלאך".

דער פוקס זעצט זיך אויף דער ערד און מאכט א פייער. די הינדלאך שטעלן זיך הינטער דעם האָן, האלטנדיק זיך ביי די פּאָלעס. בשעת זיי דרייען זיך ארום דעם פוקס, פרעגט דער האָן:

האָן: וואָס טוסטו דאָ, פיקסל?

פיקסל: איך מאך א פייער.

האָן: צו וואָס טויג דיר א פייער?

פיקסל: אויפצוקאָכן וואסער.

האָן: צו וואָס טויג דיר וואסער?

פיקסל: הענדלאך צו קאָכן.

האָן: וואו וועסטו זיי נעמען?

פיקסל: פון דיין סטאַדע.

דאָ גיט זיך דער פוקס א שטעל אויף און לאָזט זיך כאפּן די הינדלאך. דער האָן פארשטעלט אים דעם וועג און לאָזט ניט. דאָס ערשטע הינדל, וואָס ער כאפּט ווערט „פוקס" און ער ווערט א "הינדל".

דער פוקס דארף זיך סטארן צו כאפּן אזעלכע שפילער, וואָס זיינען נאָך ניט געווען קיין פוקסן.

קום מיט מיר.

אַלע שפילער שטייען אין א קרייז. מ'קלייבט אויס דעם ערשטן לויפער. דער לויפער גייט, אָדער לויפט ארום און ארום דעם קרייז, און זוכט זיך אויס א שותף, ווען ער גיט א קלאַפּ איבער דער פלייצע, און רופט אויס: „קום מיט מיר". דער „לויפער" לויפט רעכטס ארום דעם קרייז און זיין שותף לינקס, ביז זיי טרעפן זיך צוזאמען אויף דער צווייטער זייט פון קרייז. דאָ נעמען זיי זיך ביי די הענט, דרייען זיך ארום, און לויפן צוריק צו דעם ליידיקן אָרט אין קרייז, איינער רעכטס, און דער צווייטער לינקס.

ווער עס קומט צו פריער, יענער פארנעמט דאָס אָרט. אויב דעם ערשטן לויפער געלינגט ניט צו פארכאפן א לידיק אָרט אין משך פון עטלאכע קאָנען, מעג ער די ארבעט איבערגעבן צו א צווייטן.

אין דרייען.

די שפּילער טיילן זיך איין אין גרופּעס פון דריי. די ערשטע צוויי מאכן א קרייז ארום דעם דריטן שפּילער. איינע פון די דאָזיקע גרופּעס, ווערט באַשטימט אלס יאָגערן, און כדי מען זאָל זי דערקאָנען, טראָגט זי מיט זיך א פאָן אָדער אן אנדערע אנ־זעעוודיקע זאך (א שטעקן מיט א טיכל).

די מיטגלידער פון דער יאָגער־גרופּע און אלע אנדערע גרו־פּעס, מוזן זיך די גאנצע צייט האלטן צוזאמען, ביי די הענט, אָדער אויף אן אנדערן אופן, ווי באשטימט לכתחילה.

איין גרופּע פארבלייבט אזוי לאנג די יאָגערן, ביז זי רירט אָן א צווייטע גרופּע, אָדער אפילו איינעם פון א גרופּע. די נייע יאָגער־גרופּע נעמט אויך איבער די פאָן, וואָס די פריערדיקע האָט געהאלטן.

כאַפּ די נאָז.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז. מ'קלייבט אויס אַ יאָגער, וואָס געפינט זיך אין דערמיט פון קרייז. דעם יאָגערס אַרבעט באַשטייט אין אַרומדרייען זיך אינ'ם קרייז און אָנרירן יענעם שפּילער, וואָס שטייט גלייך. ווען אַ שפּילער באַמערקט, אַז דער יאָגער האַלט אים ביים אָנרירן, גיט ער זיך אַ כאַפּ ביי דער נאָז מיט זיין רעכטער האַנט און מיט דער לינקער האַנט רירט ער אָן די נאַסקע פון זיין רעכטן פוס, אָדער לינקע האַנט אויף דער נאָז, און רעכטע האַנט אויף דער לינקער נאָסקע. דער וועמען דער יאָגער רירט אָן גייט אַרויס פון קרייז און פאַרנעמט דעם יאָגערס אָרט. דער יאָגער, ווידער, גייט איצט אַריין אין קרייז.

דער יאָגער דאַרף זיך דרייען אינ'ם קרייז אַזוי שנעל ווי נאָר מעגלאַך, כדי אַלע זאָלן שטענדיק זיין באַשעפטיקט.

גלעקל־טרעגער.

אין דער שפּיל פאַרבינדן זיך אַלע קינדער זייערע אויגן, א חוץ איינס, וואָס שפּילט די ראָלע פון א גלעקל־טרעגער; ד. ה. ארום זיין האלז איז צוגעבונדן א גלעקל צו א בענדל, אָדער א שטריקל. דער זעעוודיקער דאַרף אַרומלויפן איבער׳ן פּלאַץ, און נאָר אין געוויסע גרענעצן, און פאַראורזאַכט מיט זיין לויפן, אז דאָס גלעקל זאָל קלינגען. לויט דעם פון וואַנען ס׳קומט דער קלאַנג פון גלעקל, פּרובירן די „בלינדע״ אים כאַפּן. אויב איינער כאַפּט אים גיט ער יענעם איבער דאָס גלעקל, און די שפּיל ווערט פאַרגעזעצט אָן אונטערברעך. מ׳דאַרף בלויז לאָזן וויסן ווער ס׳איז דער נייער גלעקל־טרעגער.

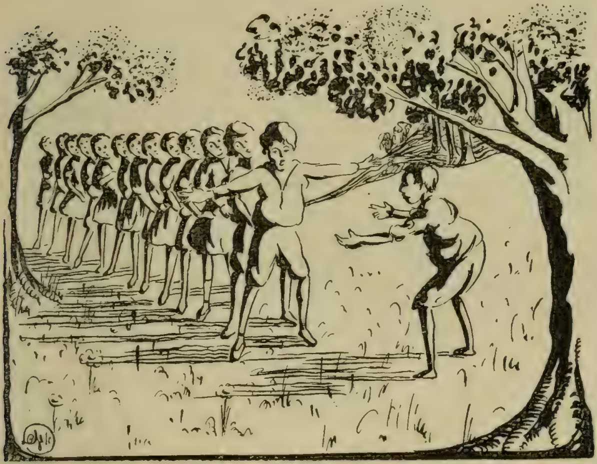
כאַפּ דעם שאָטן.

די שפּיל קען דורכגעפירט ווערן נאָר אויף דער פריי, און אין א זוניקן טאָג.

איינער פון די שפּילער ווערט אויסגעקליבן אלס „כאַפּער״, וועמעס אויפגאַב ס׳איז — זיך ארויפצושטעלן אויף א צווייטנס

שאַטן. ווען דאָס געלינגט אים, רופט ער אויס: „כ'האָב געכאַפּט (נאָמען פון יענעם שפּילער)ס שאַטן!‟ און דער, וועמעס שאַטן ס'איז געכאַפּט געוואָרן, ווערט דער כאַפּער אין דעם צווייטן קאָן.

דער קאַרשון קומט.



מ'קלייבט אויס פון די שפּילער אַ האָן און אַ קאַרשון, די איבעריקע שפּילער זיינען הינדלאַך.

די הינדלאַך שטעלן זיך הינטער דעם האָן איינס נאָך אַנדערן, האַלטנדיק זיך ביי די פּאָלעס פון די קליידער. דער האָן שפּרייט אויס זיינע הענט, אזוי ווי צו באַשיצן די הינדלאַך פון דעם קאַרשון (יאַסטרעב), וואָס געפינט זיך פאַרנט פון האָן. דער קאַרשון פרעגט: „האָן, האָן! וויפיל הינדלאַך האָסטו?‟ ענט־פערט דער האָן: „פופצן‟ — אָנגעבנדיק די ריכטיקע צאָל. „דאָס איז צופיל!‟ — שרייט אויס דער קאַרשון. „דער קאַרשון

קומט !״ — רופט אויס דער האָן, כדי די הינדלאַך זאָלן זיך היטן פאר'ן קארשון.

דער קארשון נעמט זיך יאָגן נאָך די הינדלאַך, אָבער דער האָן גייט אים נאָך הין און צוריק מיט אויסגעשפּרייטע הענט און לאָזט אים ניט צוקומען צו זיי. ווען דער קארשון דרייט זיך ארויס און די הינדלאַך זיינען אין געפאַר, מעגן זיי זיך אוועקזעצן, און דעמאָלט טאָר ער זיי ניט כאפּן. ווען אים געלינגט אָבער צו כאפּן עטלאַכע הינדלאַך, פאַלן זיי ארויס פון שפּיל. ווען אלע הינדלאַך זיינען געכאַפּט געוואָרן, ענדיקט זיך דער קאָן און מ'קלייבט אויס א נייעם האָן און א נייעם קארשון.

וועלפעלאַך.

מ'קלייבט אויס א וואָלף. דער וואָלף באהאלט זיך ערגעץ און אזוי לאנג ווי מ'הערט אים רופן „ניין״, טאָר זיך קיינער ניט רירן פון דער גרענעץ. ווען מ'הערט אים מער ניט, נעמען די שפּילער אים זוכן. דער וואָס דערזעט אים צוערשט דאַרף אויסרופן „א וואָלף ! א וואָלף !״ כדי שפּילער, וואס זוכן אין פארשידענע ערטער, זאָלן זיך דערוויסן, אז מ'האָט אים דערזען, און אז מ'דאַרף זיך היטן.

דער וואָלף לויפט ארויס פון דער באהעלטעניש און לאָזט זיך כאפּן די שפּילער. דער וואָס לויפט צו צו דער גרענעץ איידער דער וואָלף האָט אים אָנגערירט, איז פריי. דער וואָס ווערט אָנגערירט, ווערט א וואָלף און ביידע נעמען איצטער כאפּן די איבעריקע. די שפּיל האלט אָן אזוי לאנג ביז אלע ווערן „וועלפעלאַך״.

ווען ס'זיינען פאראַן מער „וועלפעלאַך״, ווי אנדערע שפּילער, בלייבן די „וועלפעלאַך״ ביי דער גרענעץ און די שפּילער באהאלטן זיך.

פארקלאפּט.

מ׳באַשטימט אַ מעטע, (אַ גרענעץ) וואו עס פאַרקלייבן זיך אַלע שפּילער. כדי די מעטע צו דערקענען, קען מען אַוועקלייגן א שטיין. א „זוכער” ווערט אויסגעקליבן, וועמעס אויפגאָב עס איז אויסצוגעפינען די שפּילער, נאָכדעם ווי זיי באהאלטן זיך. כדי דער זוכער זאָל ניט וויסן, וואו מ׳האָט זיך באהאלטן, ווארפט מען אוועק א שטעקן, אזוי ווייט ווי מעגלאך, און ער לויפט אים כאפּן. מיט׳ן שטעקן אין האנט קומט דער זוכער צוריק צו דער מעטע, קלאפּט דריי מאָל אן דעם שטיין, און רופט אויס: „כ׳גיי זוכן!” — אזוי הויך, אז אלע שפּילער זאָלן דערהערן און זיין גרייט. דעם שטעקן לאָזט ער איבער ביים שטיין, און נעמט זיך זוכען. אויב ער דערזעט א שפּילער, נעמען ביידע לויפן צוריק צום שטיין. אויב דער זוכער קומט פריער, הייסט עס, אז דער צווייטער איז ארויס פון שפּיל, און מ׳דארף אים שוין ניט כאפּן. אויב דער צווייטער קומט פריער, קלאפּט ער מיט׳ן שטעקן דריי מאָל אין שטיין, און רופט אויס: „פאר אלעמען, פאר אלעמען!” ד. ה., ער :פארקלאפּט” דעם קאָן פאר אלע איבעריקע שפּילער, און יענע דארפן זיך מער ניט היטן. זיי קומען צו צו דער מעטע, און אַ נייער קאָן פאַנגט זיך אָן מיט׳ן זעלבן זוכער. א נייעם זוכער קלייבט מען אויס דאן, ווען קיין איינעם פון די באַהאַלטענע איז ניט געלונגען צו צוקומען און אָנקלאפּן אינם שטיין. בשעת דער זוכער יאָגט זיך מיט איינעם, מעג א צווייטער שפּילער פּרובירן צולויפן צו דער מעטע. מער פון צען שפּילער דארפן ניט אַנטיילנעמען.

ה

וועט־שפּילן.

1. שלי שלך
2. פייער־רעטער
3. בולבעס
4. א וועט־לויף
5. עסקימאָסן־טאַנץ I
6. עסקימאָסן־טאַנץ II

שלי, שלך.

די קינדער טיילן זיך איין אין צוויי רופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס אן אָנפירער, וואָס שטייט דער ערשטער אין דער שורה; אַלע איבעריקע שטייען ה י נ ט ע ר אים. די צוויי אָנפירער שטעלן זיך פּנים אל פּנים און האלטן א שטריק, וואָס איז גענוג גרויס, אז יעדע איינער פון דער גרופּע זאָל אים קענען האַלטן. צווישן זיי ווערט מיט קרייט אָנגעצייכנט די גרענעץ פון יעדער גרופּע. ווען די צוויי שורות זיינען פארמירט קומט פאר דאָס געשפּרעך צווישן די אָנפירער:

1טער אָנפירער: שלי, שלך!
2טער אָנפירער: שיק דיין פאָלק!
1טער אָנפירער: מיין פאָלק איז שטארק!
2טער אָנפירער: מיין פאָלק איז נאָך שטארקער!

שיקט! גיט דער לערער א צייכן.

ווען דאָס לעצטע וואָרט ווערט אויסגערעדט, אָבער בשום אופן ניט פריער, פּרובירט יעדע גרופּע אריבערציען אויף איר זייט די צווייטע. אויב איין אָנפירער ווערט אריבערגעצויגן אויף דער צווייטער זייט, הייסט עס, אז זיין צד האָט פארלאָרן.

אלס אָנפירער דארף מען געוויינטלאך אויסקלייבן דעם שטארקסטן צווישן די שפּילער, און מ'דארף זען אז די איינטיילונג זאָל זיין פּראָפּאָרציאָנעל לויט די שטאַרקע קינדער אין יעדער גרופּע.

אָנשטאָט א שטריק, קען איין שפּילער ארומנעמען דעם צווייטן, אונטער די ארימס, און אזוי ציען, בשעת די אָנפירער אליין קענען האלטן א שטריק, אָדער זיך גאָר האלטן ביי די הענט.

געזיגט האָט יענער צד, וואָס האָט פריער געוואונען פינף קאָנען.

פייער־רעטער.

מ'קלייבט צוזאמען א קופּע זאכן, ווי, פּילקעס, שטיוול, היטלען, בעכער, לעפל, א. אז. וו. די קופּע זאכן ווערט פאנאנדערגעטיילט אין צוויי גלייכע קופּקעלאך. די קינדער ווידער, טיילן זיך אויך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס, און יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס איר אָנפירער. יעדע גרופּע שטעלט זיך אויס אין א שורה. ביי איין זייט שורה ליגן די זאכן (אין א קאָרב איז נאָך בעסער); לעבן די זאכן שטייט דער אָנפירער. לעבן דעם לעצטן פון דער שורה געפינט זיך א שטול. לויט'ן באפעל פון דעם פירער, שיקט דער אָנפירער פון יעדער גרופּע איבער די זאכן צום שפּילער ביי דער שטול. די זאכן מוזן דורכגיין דורך יעדן שפּילער. דער לעצטער פון דער שורה, נעמט איבער די זאכן, און לייגט זיי אוועק אויף דער שטול. אויב עפּעס איז ארונטערגעפאלן, מוז מען עס פריער אויפהייבן, איידער מ'גיט

איבער א נייע זאַך. ווען אַלע זאַכן זיינען שוין אויף דער שטול, ווערן זיי ווידער צוריקגעשיקט צום אַנפירער, וואָס לייגט זיי אריין אין קאָרב. די גרופּע וואָס האָט פריער געענדיקט די אַרבעט, האָט געוואונען די שפּיל.

בולבעס.

די שפּילער ווערן איינגעטיילט אין גרופּעס פון גלייכע צאָלן (לאָמיר זאָגן, צו פינף), און שטעלן זיך אויס שורות׳ווייז איינע לעבן דער אנדערער. פאַרנט פון יעדער גרופּע ווערן אויסגעלייגט, אין א גלייכער שורה זיג־זאַג פאָרם, אזוי פיל בולבעס וויפיל שפּילער די גרופּע פאַרמאָגט. א צוויי פוס ווייטער געפינט זיך אויך אַן עמער, אָדער א קאָרב, אין וועלכן די בולבעס דארפן אריינגעלייגט ווערן. דער ערשטער פון יעדער גרופּע האַלט א לעפל, פון א געוויינטלאַכער גרייס. און לויט א צייכן פון אַן אַנפירער, הייבט דער ערשטער פון יעדער גרופּע אויף איין בולבע, לייגט זי אריין אין קאָרב, און גיט איבער דעם לעפל צו זיין שכן אין זיין גרופּע. ער אַליין שטעלט זיך אוועק אַן א זייט.

דער שכן טוט דאָס זעלבע, און גיט ווידער איבער דעם לעפל צו זיין שכן. אזוי ביז יעדער פון דער גרופּע האָט אויפגעהויבן און אריינגעלייגט א בולבע אין קאָרב.

ווען איינער לאָזט פאלן זיין בולבע, מעג ער זי אויפהייבן פון דעם אָרט, וואו זי ליגט. באנוצן אין אלע פאלן מעג מען נאָר איין האנט.

די גרופּע, וואָס האָט פריער פארענדיקט די ארבעט, איז די געווינערן פון שפּיל. אלס סימן אז א גרופּע האָט פארענדיקט, בלייבט דער לעצטער שטיין ביים קאָרב, מיט'ן לעפל אויפגעהויבן אין דער הייך.

אַנשטאָט אָנפאנגען מיט דער לעצטער בולבע אין דער שורה, קען מען עס טאָן מיט דער ערשטער. יעמאָלט מוז אָבער דער קאָרב שטיין לעבן די שפּילער.

א וועטלויף.

מ'באשטימט א גרענעץ צום לויפן לויט'ן עלטער פון די קינדער. ווען דער פירער גיט א צייכן, נעמען די שפּילער לויפן אין איינער פון די פאָלגנדיקע פאָזעס:

1. שפּרינגען בלויז אויפ'ן רעכטן פוס.

2. שפּרינגען בלויז אויפ'ן לינקן פוס.

3. שפּילער לויפן צו צוויי מיט אַמאָל: צוויי קינדער נעמען זיך ארום די ארימס און טאנצן צו צו דער גרענעץ.

4. מיט די הענט פארלייגט אויף הינטן.

5. אויפ'ן רעכטן פוס, האלטנדיק דעם לינקן פוס אין דער רעכטער האַנט, א. אז. וו.

עסקימאָסן־טאַנץ.

(וועט אין לויפן).

מ׳באַשטימט א גרענעץ פון ניט מער ווי פופציק פוס. די שפּילער שטעלן זיך אוועק אויף איין זייט גרענעץ אין פאָלגנ־דיקער פּאָזיציע:

פיס און הענט צו דער ערד. די קני דאַרפן זיין גלייך, ניט איינגעבויגן. די הענט דאַרפן אַרומנעמען די קנעכלען פון די פיס מיט גלייכע עלנבויגנס, ווי ווייט מעגלאך. לויט א צייכן פון פירער, נעמען זיי „צוטאַנצן" צו דער צווייטער גרענעץ.

דער וואָס קומט צו פריער, געווינט די שפּיל.

א וואַריאַציע פון עסקימאָסן־טאַנץ.

די שפּילער שטייען גלייך; די פיס שטייף און געהאַלטן צוזאַמען. די הענט פאַרלייגט איינע איבער דער צווייטער, אויף דער ברוסט. אין דער פּאָזיציע נעמען זיי צושפּרינגען צו דער גרענעץ, ניט איינבייגנדיק זיך בשעת׳ן שפּרינגען.

III

פאַרשידענע שפּילן.

1. דער בעזעם טאַנצט
2. דאָס איי פאלט
3. לאכן
4. רעכענען
5. קלאַפּ ארוים דעם שטעקן
6. אָרעם קעצעלע
7. באַסטאַ
8. ניט געשטויגן, ניט געפלויגן
9. דער ריכטער
10. דאָס געהיימע וואָרט
11. ערד, לופט, פייער, וואַסער
12. געאָגראַפיע

דער בעזים-טאַנץ

מ׳וואַרפט אוים אויף איין שפּילער, וואָס זאָל טאַנצן מיט אַ בעזים. די איבעריקע, אינגלאַך און מיידלאַך, טיילן זיך איין אין צווייען. ווען די פּיאַנע הייבט אָן שפּילן (אַ וואַלץ), נעמען אַלע טאַנצן, און דער מיט׳ן בעזים אויך. דער וואָס שפּילט ביי דער פּיאַנע, דאַרף פּלוצלונג אויפהערן און אַלע שפּילער בייטן זיך מיט זייערע שותּפים. דער בעזים־טרעגער וואַרפט אַוועק דעם בעזים און זוכט זיך אוים אַ נייעם שותּף. אויב ער קען קיינעם ניט קריגן, מוז ער ווייטער טאַנצן מיט׳ן בעזים אין צווייטן קאָן. דער וואָס בלייבט אַליין, מוז נעמען דעם בעזים אַלס אַ שותּף.

יעדער איינער מוז טאַנצן מיט אַ נייעם שותּף ביי יעדן נייעם קאָן.

דאָס אײ פּאַלט.

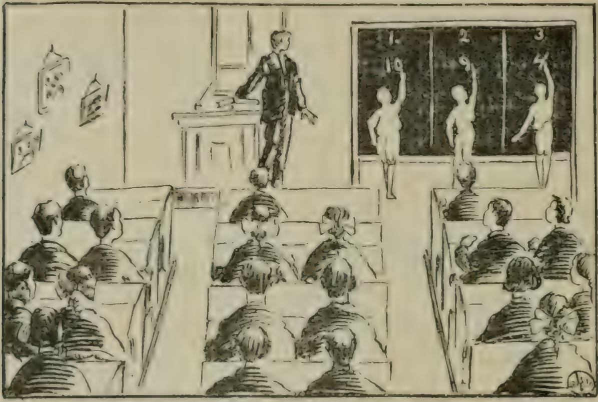
די שפּילער זעצן זיך ארום אַ טיש. אויפ׳ן טיש, אין דער מיט, שיט מען אויס אַ קופּקעלע זאַלץ, אָדער זאַמד און אויפ׳ן שפּיץ פֿון קופּקעלע שטעלט מען אַוועק אַן אײ. יעדער איינער פֿון די שפּילער האָט אַ לעפֿל און איינער נאָכ׳ן אַנדערן, נעמט יעדער אַוועק אַ ביסעלע זאַלץ מיט׳ן לעפֿל. יעדער איינער האָט אַ רעכט אַוועקצונעמען אזוי פֿיל ברעקלאַך זאַלץ, ווי אים געפֿעלט. אויב דאָס אײ פּאַלט אום בשעת איינער נעמט אַ ביסל זאַלץ, דאַרף ער געבן אַ משכון. דער וואָס האָט דורכ׳ן גאַנצן שפּיל קיין משכון ניט געגעבן, איז דער געווינער.

ל אַ כ ן.

דאָס איז אַ שפּיל פֿון אַ קינסטלאַך געלעכטער, וואָס ווערט אַמאָל, אין משך פֿון שפּיל, זייער ערנסט.

דער פֿירער, אָדער דער לערער אַליין, וואַרפֿט עפּעס אין דער לופֿטן, אַ פּילקע, שליסעלאַך, א. אַז. וו., און אַלע שפּילער ברעכן דאַן אויס אין אַ געלעכטער, וואָס האַלט אָן אזוי לאַנג, ביז די געוואָרפֿענע זאַך קומט צוריק אַראָפּ אויף דר׳ערד. דאָס געלעכ־טער מוז אויפֿהערן גלייך און מיט אַמאָל. דער וואָס לאַכט ווייַ־טער מוז געבן אַ משכון. אָנפֿאַנגען אַ צווייט מאָל דאַרף מען ערשט דאַן, ווען די שפּילער האָבן זיך פֿולשטענדיק באַרואיקט.

רעכענען.



די דאזיקע שפּיל קען צום בעסטן דורכגעפירט ווערן אין קלאס. אלע שפּילער זיצן אין זייערע רייען, און מ'דארף זען, אז אין יעדער ריי זאל זיין א גלייכע צאל שפּילער.

פארנט פון די רייען, געפינט זיך א שרייב־ברעט, וואס ווערט איינגעטיילט אין אזוי פיל אפּטיילן, וויפיל רייען ס'ווערן פארנומען פון די קינדער: אויב ס'זיינען פאראן 3 רייען — אין 3 אפּטיילן, א. אז. וו. די אפּטיילן אויפ'ן ברעט, דארפן אויך נומערירט ווערן: ערשטע ריי, צווייטע ריי, דריטע ריי.

אויפ'ן ערשטן טישל פון יעדער ריי ליגט א שטיקל קרייט. ווען דער פירער גיט א צייכן, לויפט דער ערשטער פון יעדער ריי צו צום שרייב־ברעט און שרייבט אויף איין צאל אויף זיין אפּטייל: א 10, א 15, א. אז. וו. ווי נאר ער האט געענדיקט, זעצט ער זיך אוועק אויף זיין ארט, און גיט איבער דאס שטיקל קרייט צו דעם צווייטן אין דער ריי, וואס טוט דאס זעלבע ווי דער ערשטער. די לעצטע פון די רייען, דארפן קיין נייע צאלן ניט אויפשרייבן; זיי דארפן בלויז אונטערציען דעם סך־הכל פון די אויפגעשריבענע צאלן.

די ריי וואָס האָט פּיער פאַרענדיקט איר ארבעט, געווינט די שפּיל.

אויב דער לעצטער מאכט א טעות אין דעם סך־הכל, מוז ער אויפסניי איבעררעכענען.

קלאַפּ אַרויס דעם שטעקן.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גרופּעס. א 50 פוס ווייטער פון ביידע גרופּעס געפינט זיך א בערגל זאמד אין וועלכן ס'ווערט אריינגעשטעקט א שטעקן. דער ערשטער פון יעדער גרופּע האָט א שליידער־העלצל מיט וועלכן ארויסצוקלאַפּן דעם שטעקן פון בערגל זאמד. די פּירער פון ביידע גרופּעס ציילן צווישן זיך אויס, ווער פון זיי זאָל פריער ווארפן דאָס שליידער־העלצל.

ביים בערגל זאמד געפינט זיך א פּארטרעטער פון יעדער גרופּע צוריקצוואווארפן דאָס שליידער־העלצל און גלייכצושטעלן דעם שטעקן, ווען ס'איז נייטיק.

אויב איינער פון א גרופּע פארלירט, ד. ה. ער טרעפט ניט אין דעם שטעקן אויפ'ן בערגל זאמד, ווערט אויפ'ן חשבון פון זיין גרופּע פארשריבן א פארלוסט און א מיטגליד פון דער צווייטער גרופּע ווארפט דאָס שליידער־העלצל. אויב ער געווינט, ווערט אויפ'ן חשבון פון זיין גרופּע פארשריבן א געווינס.

דער וואָס פארלירט איינמאָל שטעלט זיך דער לעצטער אין דער גרופּע. אויב ער פארלירט מער ווי איין מאָל, פאלט ער איננאנצן ארויס פון שפּיל. די גרופּע וואָס האָט די גרעסטע צאָל געווינסן, געווינט די שפּיל.

ארעם קעצעלע.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס א „קעצעלע". אלע זעצן זיך אויס אין א קרייז און דאָס קעצעלע זעצט זיך אוועק ביי די פיס פון איינעם פון די שפּילער און קוקט צו אים ארויף. דאָס קעצעלע זעט אויס אויפגערעגט, אומרואיק, און דער שפּילער דאַרף עס בארואיקן מיט די ווערטער „ארעם קעצעלע" — דריי מאָל. די ווערטער דאַרף ער ארויסזאָגן מיט א טאָן פון געבעט אָדער טרייסט און ניט לאַכן דערביי. אויב ער לאַכט, ווערט ער „קעצעלע" און קעצעלע פארנעמט זיין אָרט אין קרייז. אויב ער לאַכט ניט, מעג קעצעלע מאכן אלערליי קעצישע האוואיעס, כדי צו מאכן אים לאַכן. אויב קעצעלען געלינגט ניט צו מאכן איין שפּילער לאַכן, זעצט עס זיך אוועק ביי א צווייטן שפּילער.

מ'קען אויך שפּילן אזוי, אז די וואָס לאַכן פאלן ארויס פון שפּיל, און ביי יעדן נייעם קאָן, קלייבט מען אויס א גיי „קעצעלע".

דאָס געהיימע וואָרט.

צוויי שפּילער נעמען זיך אין זין אריין א ווארט און פירן א געשפּרעך צווישן זיך, אריינמישנדיק יעדע ווײַלע דאָס געהיימע וואָרט. דאָס געשפּרעך דאַרף געפירט ווערן הויך, כדי אַלע פאַר־זאַמלטע זאָלן קענען הערן אַלצדינג.

יעדער שפּילער פּרובירט אויסגעפינען פון זייער שמועס דאָס געהיימע וואָרט און ווען אים דאכט זיך, אז ער וויס וועלכעס וואָרט דאָס איז, שטייט ער צו צו די ערשטע צוויי און נעמט אנטייל אינ׳ם געשפּרעך. אויב ס׳ווייזט זיך אַרויס, אז ער האָט געהאט א טעות, מוז ער זיך אוועקזעצן און פארדעקן זיין פּנים אַלס שטראָף דורכ׳ן גאנצן שפּיל.

די ערשטע צוויי האָבן א רעכט אָנצופרעגן ביים נייעם מיט־גליד צי וויים ער טאַקע, וואָס דאָס וואָרט איז און ער מוז זיי ענטפערן. אויב ער וויים ניט, באקומט ער דיזעלבע שטראָף, ווי דערמאָנט.

ערד, לופט, פייער, וואסער.

די שפּילער זיצן, אָדער שטייען, אין א קרייז און מ׳קלייבט אויס אן אָנפירער. דער אָנפירער האָט א פּילקע (באָל), וואָס ער ווארפט צו צו איינעם פון די שפּילער, זאָגנדיק בשעת־מעשה איינס פון די ווערטער: ערד, לופט, פייער, וואסער. אויב ער באַנוצט דאָס וואָרט „ערד", דאַרף דער שפּילער צו וועמען די פּילקע ווערט צוגעווארפן, אָנרופן א זאך וואָס לעבט אויף דער ערד; למשל: לייב, פערד, א, אַז. וו. אויב דאָס וואָרט „לופט" ווערט באנוצט — דאַרף ער אָנרופן א זאך וואָס לעבט אין דער לופט: אָדלער, טויב א. אַז. וו.; אויב דאָס וואָרט „וואסער" ווערט באנוצט — א זאך וואָס לעבט אין וואסער: העכט, קארפּ, שלייען; אויב

„פייער" ווערט באַנוצט — דאַרף ער אַוועקוואַרפן די פּילקע און בלייבן שטיל. דער ענטפער מוז קומען, איידער מ'ציילט אָפּ צען. דער וואָס איז עובר אויף די געזעצן מוז געבן אַ משכון.

מ'דאַרף אויסמיידן אַזעלכע ווערטער, וואָס זיינען שוין אָנגעגעבן געוואָרן פון פריערדיקע שפּילער.

געאָגראַפיע.

די שפּילער טיילן זיך איין אין צוויי גלייכע גרופּעס. יעדע גרופּע קלייבט זיך אויס איר פירער. ווען דער אָנפירער פון שפּיל גיט אַ צייכן, רופט דער אָנפירער פון גרופּע נומער איינס אויס אַ נאָמען פון אַ לאַנד, אַ באַרג, אָדער פון אַ שטאָט. ווי נאָר ער האָט אויסגערופן דעם נאָמען, נעמט ער ציילן ביז צען. דער אָנפירער פון דער צווייטער גרופּע מוז גלייך אויסרופן אַ צווייטן געאָגראַפישן נאָמען, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן זעלביקן אות, ווי דער נאָמען פון ערשטן פירער. דעם נאָמען מוז ער אָבער אויסרופן, איידער דער ערשטער פירער האָט געענדיקט ציילן ביז צען. אַזוי שנעל ווי דער צווייטער פירער האָט אָפּגעענטפערט מיט אַ נאָמען, נעמט ער אויך ציילן און דער ערשטער פירער מוז אָפּענטפערן, אָדער מיט אַ נאָמען, וואָס הייבט זיך אָן מיט'ן זעלבן אות, אָדער מיט אַ נייעם אות.

די אַרבעט פון די איבעריקע שפּילער באַשטייט אין צוגרייטן געגנוג נעמען פון יעדן אות פאַר זייער אָנפירער.

ווען דער אָנפירער פון אַ גרופּע ענטפערט ניט אָפּ מיט אַ נאָמען איידער דער צווייטער פירער האָט געענדיקט ציילן, פאַרלירט זיין גרופּע איין פונקט, און די צווייטע גרופּע געווינט איין פונקט.

די גרופּע וואָס באַקומט פריער צען פונקטן, געווינט די שפּיל.

ביישפּילן פון געאָגראַפישע נעמען :

אמעריקע	טערקיי	עגיפּטן
אפריקע	טעקסעס	פּוילן
בעלגיע	יעמען	פּאָרטוגאל
ברעמען	יוקאטאן	פראנקרייך
גריכנלאנד	לאָנדאָן	פינלאנד
גאליציע	לייפּציק	צוריך
דענמארק	מעקא	ציון
דרעזדען	מאָנטאנא	קענטאָקי
האיטי	נאָרוועגיע	קאלקוטא
האָלאנד	ניל	רוסלאנד
ווארשע	סיריע	ראין
וועניציע	סיביר	שפּאניע
	עסטרייך	שוועדן

באַסטאַ.

די שפּילער זעצן זיך אויס אין א קרייז, און הייבן אָן ציילן, נאָך דער ריי נאָך. דער ערשטער זאָגט 1, דער צווייטער — 2, און אזוי כסדר, ביז מ׳קומט צו דער צאָל 7. דער וואָס דאַרף אָנרופן די צאָל, אָדער אן אנדערע צאָל אין וועלכער ס׳איז פאַראַן א 7 אָדער וועלכע טיילט זיך אויף 7, זאָגט ער דאָס וואָרט „באסטאַ״, אָנשטאָט 7. צ. ב. ווען מ׳ציילט ביז 12, זאָגט איינער דרייצען, און דער שכן „באסטאַ״; דערנאָך 15, 16 און — „באסטאַ״, ווייל אין זיבעצען געפינט זיך א 7. דער וואָס זאָגט די צאָל אָנשטאָט „באסטא„ פאַלט אַרויס פון שפּיל, און דער קאָן פאנגט זיך אָן אויף ס׳ניי מיט די איבעריקע שפּילער, און האלט אָן אזוי לאנג ביז איינער פארבלייבט, וואָס ווערט פאררעכענט פאר דעם געווינער.

ביים אָנפאנגען אויף ס׳ניי, הייבט מען ווידער אָן מיט דער צאָל איינס.

אָנשטאָט זאָגן „באסטאַ״, קען דער דאָזיקער שפּילער ארויס־לויפן פון קרייז, אָדער אויסרופן: „כ׳וויל ניט די צאָל!״

ניט געשטויגן, ניט געפֿלויגן.

די קינדער זעצן זיך אויס אין א קרייז. די פֿראַגעס מוזן געשטעלט ווערן גאַנץ שטיל, אַזוי אַז בלויז דער וועמען מ׳פֿרעגט זאָל זי הערן. דאָס זעלבע מיט די ענטפֿערס.

דער ערשטער אין קרייז פֿרעגט זיין שכן, למשל: „האָסטו ליב בלומען?" און דער שכן מוז די דאָזיקע פֿראַגע גוט געדענקען, און געבן אַן ענטפֿער. לאָמיר זאָגן, אַז ער ענטפֿערט: „יאָ, ווען זיי שמעקן". דעם ענטפֿער דאַרף געדענקען דער ערשטער פֿרעגער. דער צווייטער אין קרייז ווענדט זיך איצט צום דריטן מיט אַן אַנדערער פֿראַגע, לאָמיר זאָגן: „האָסטו ליב בולבעס?" ענטפֿערט דער דריטער: „יאָ, געבראָטענע". דער צווייטער דאַרף, אַלזאָ, געדענקען די פֿראַגע פֿונ׳ם ערשטן, און דעם ענטפֿער פֿונ׳ם דריטן. דער דריטער, די פֿראַגע פֿונ׳ם צווייטן, און דעם ענטפֿער וואָס דער פֿערטער וועט אים געבן. אַזוי האַלט עס אָן, ביז יעדער איינער האָט געפֿרעגט, און געענטפֿערט. צום סוף שרייבט יעדער איינער אויף די פֿראַגע, וואָס מ׳האָט אים געפֿרעגט, און דעם ענטפֿער, וואָס ער האָט באַקומען אויף זיין פֿראַגע. דער צווייטער וואָלט דאָ געדאַרפֿט שרייבן: מ׳האָט מיך געפֿרעגט: „האָסטו ליב בלומען?" דער ענטפֿער איז געווען: „יאָ, געבראָטענע".

דער ריכטער.

די שפּילער קלייבן פון זיך אויס א ריכטער. די איבעריקע זעצן זיך אויס (אָדער שטייען) אין צוויי שורות, איינער קעגן צווייטן. דער ריכטער געפינט זיך פאָרנט פוןביידע שורות, און שטעלט וועלכע פראגעס ער וויל. ענטפערן דארף ניט דער וועמען מען פרעגט, נאָר יענער, וואָס זיצט אַנטקעגן דעם געפרעגטן. און אין זיין ענטפער טאָרן זיך ניט געפינען די פאָלגנדע ווערטער: יאָ, ניין, שווארץ, ווייס, קאלט, ווארעם, אדער אנדערע, ווי אפּגערעדט אין אָנפאנג שפּיל. אויב דער, וועמען מ'פרעגט ענטפערט, אָדער דער וואָס זיצט אקעגן ענטפערט ניט, ביז מ'ציילט אָפּ 10, אָדער ווען אין זיין ענטפער ווערן דערמאָנט די פארבאָטענע ווערטער, דארף ער געבן א משכון.

כדי די שפּיל זאָל ארויסרופן „לעבן" און אינטערעס, דארף מען זען, אז אי די פראגעס און אי די ענטפערס, זאָלן קומען גאנץ שנעל.

דער וואָס האָט קיינמאָל ניט פארלאָרן, ווערט דער ריכטער אין צווייטן קאָן. אויב ס'זיינען דאָ עטלאַכע אזעלכע, ווארפט מען אויס צווישן זיי.

דער ערשטער קאָן ענדיקט זיך ווען דער ריכטער האָט יעדן איינעם געשטעלט א פראגע.

שטראָפן.

אינהאַלט:

1. הייב דעם פוס
2. נאַ דיר א פּעני
3. רעבטס־לינקס
4. פיר ווינקלען
5. ניין
6. נדבות
7. צייל א פערז
8. ווערטער
9. אינעווייניק, אויסנווייניק
10. סטאטוע
11. שפּיגל
12. בראנד־פייער
13. אָן די הענט
14. געוואלט, מיין קאָפּ
15. א וויש מיט דער נאָז
16. אמת און ליגן
17. צוקערקעס
18. זעקס פּיס
19. פייער
20. רעדע־האַלטן
21. פיר פּיס
22. שפּרינגען
23. בייסן
24. א"ב
25. ציילן
26. קוש דעם שאָטן
27. שלום עליכם
28. דער בלינדער שפּרונג
29. האמער, גראבליע, נאָדל
30. יאָ
31. גיין אַ טענצל
32. לאכן

שטראָפן.

הייב דעם פוס.

דער שפּילער זאָל זיך אוועקשטעלן ביי א וואנט, אזוי אז זיין לינקער פוס, לינקע האנט, און לינקע באק, זאָלן באַרירן די וואנט, און זאָל פּרובירן אויפהייבן זיין רעכטן פוס.

נאַ דיר אַ פּעני.

דער שפּילער דאַרף זיך אוועקשטעלן האַרט ביי אַ וואַנט, אַזוי אַז די אָפּצאַסן זאָלן באַרירן די וואַנט. פאָרנט פון שפּילער, אַן ערך א פוס ווייטער, ליגט א פּעני. ער באַקומט די פּעני, אויב ער קען זי אויפהייבן שטייענדיק אין דער פּאָזיציע.

רעכטס-לינקס.

דער באַשטראָפטער דאַרף א שפּרונג טאָן צוערשט מיט'ן רעכטן פוס אליין, דערנאָך מיט'ן לינקן און איצטער מיט ביידע פיס. אזוי דאַרף ער טאָן כסדר פינף מאָל, ניט אפּשטעלנדיק זיך. אויב ער מאַכט א טעות מוז ער אָנהייבן פון דאָס ניי.

פיר ווינקלען.

מ'הייסט דעם באַשטראָפטן ווײנען אין איין ווינקל, לאַכן אין א צווייטן, טאַנצן אין א דריטן, און זינגען אָדער פייפן אין א פערטן ווינקל.

נײַן.

ער דאַרף ענטפערן „ניין" אויף אַלע פראַגעס פון די שפּילער.

נ ד ב ו ת.

צוויי גייען ארום קלייבן נדבות צווישן די שפּילער. איינער איז בלינד, און דער זעעוודיקער גיט איבער (געווינטלאך א פּעטשל, א קניפּ, א. אז. וו.) דעם בלינדן אלץ וואָס ער באקומט.

צ י י ל ן א פּ ע ר ז.

איבערזאָגן א פּערז פון אויסנווייניק און ציילן יעדעס ווארט. למשל: מיר (איינס) אלע (צוויי), מיר (דריי) זיינען (פיר), א, אז. וו.

ו ו ע ר ט ע ר.

געבן דעם שפּילער דריי ווערטער, וואָס האָבן קיין שייכות נישט צווישן זיך, און ער דארף עפּעס דערציילן, און אין דער מעשה איינשליסן די דאָזיקע ווערטער.

א י נ ו ו י י נ י ק, א ו י ס נ ו ו י י נ י ק.

מ'הייסט דעם שפּילער קושן א בוך פון אינעווייניק און פון אויסנווייניק, ניט עפּענענדיק דאָס בוך. (ער קושט דאָס בוך אינעווייניק, ואין צימער, און אויסנווייניק, ארויסגייענדיק פון צימער).

ס ט א ט ו ע.

דער באשטראָפטער שטעלט זיך אוועק אין מיטן צימער, און איינער נאָכ'ן אנדערן גייען די שפּילער צו צו אים און מאכן פון אים פארשידענע סטאטועס — יעדער לויט זיין ווילן. ער פארבלייבט אין איין פּאָזע, ביז דער צווייטער קומט צו, גלייכט אים אויס, און פאָרמירט עפּעס נייס.

ש פּ י ג ל.

דער באשטראָפטער שטייט אין מיטן צימער, און שפּילט די האלע פון א שפּיגל. יעדער איינער שפּיגלט זיך אין אים, מאכנדיק פארשידענע באוועגונגען מיט די הענט, פּנים א. אז. וו. און ער מוז עס נאָכטאָן — ווי א שפּיגל.

ב ר אָ נ ד - פּ י י ע ר .

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורות, איינע אקעגן דער צווייטער. דער באַשטראָפטער מוז דורכלויפן הין און צוריק איינמאָל; בשעת ער לויפט דורך, גיט אים יעדער איינער א קלאַפּ איבער דער פּלייצע. וואָס פלינקער ער לויפט, אלץ ווייניקער קלעפּ באקומט ער.

אָ ן ד י ה ע נ ט .

זיך זעצן אויף דער פּאָדלאָגע און זיך אויפשטעלן אָן דער הילף פון די הענט.

ג ע ו ו אַ ל ט, מ י י ן ק אָ פּ !

דער באַשטראָפטער לויפט ארום פון איין שפּילער צום צווייטן, האלטנדיק זיך ביים קאָפּ, אָדער ביים בויך, אויסרופנדיק יעדעס מאָל: „געוואלט, מיין קאָפּ! געוואלט, מיין בויך!"

ר ע ד ע .

דער שפּילער זאָל האלטן א רעדע איבער א טעמע אויסגעקליבן פון די ריכטער.

פ י ר פ י ס

זיך שטעלן מיט פיר פיס אויף דער וואנט (שטעלן א שטול מיט די פיס צו דער וואנט).

ש פּ ר י נ ג ע ן .

מ'הייסט דעם שפּילער אויסשטעלן דריי שטולן, איינע נאָך דער אנדערער, אויסטאָן די שיך, און איבערשפּרינגען איבער זיי (ער כאפּט זיך ניט, אז מ'מיינט איבער די שיך...)

ב י י ס ן .

מ'הענגט אויף אן עפּעל אויף א לאָמפּ, אָדער עפּעס אנדערש, און מ'הייסט דעם שפּילער עס איינבייסן, אָן דער הילף פון די הענט. דער עפּל דאַרף, פאַרשטייט זיך, הענגען נאָנט צום מויל.

א״ב.

דער באַשטראַפטער דאַרף איבערזאָגן דעם גאַנצן א״ב אויף צוריק. אויב מ׳וויל נאָך שווערער מאַכן די שטראָף, קען מען לעבן אים אוועקשטעלן איינעם, וואָס זאָל בשעת מעשה איבערזאָגן דעם א״ב לויט דעם געוויינטלאַכן סדר.

צ י י ל ן.

מ׳הייסט דעם באַשטראָפטן ציילן א געוויסע צאָל (50 אָדער 100) אויף צוריק.

א וויש מיט דער נאָז.

דער באַשטראָפטער שרייבט אויף א וואָרט אויפ׳ן שרייב־ברעט און מוז עס אליין אפּווישן מיט זיין נאָז. וואָס קלענער דאָס וואָרט, אלץ וויניקער צו ווישן.

א מ ת און ל י ג ן.

דער באַשטראפטער דאַרף שאָקלען מיט׳ן קאָפּ אויף „יאָ״, ווען מ׳דערציילט אים עפּעס, וואָס איז א ליגן און אויף „ניין״, ווען מ׳דערציילט אים אן אמת.

צ ו ק ע ר ק ע ס.

מ׳נעמט צוויי צוקערקעס, איינגעוויקלט אין צוויי באַזונ־דערע פּאַפּירלאַך, און מ׳בינדט יעדע ארום מיט א שטריקל, א 5 פוס די לענג. די שטראף איז פאר צווייען. יעדן איינעם גיט מען איין שטריקל מיט א צוקערקע, און זיי נעמען דאָס שטריקל אין מויל, מיט דער צוקערקע אראָפּ. לויט א צייכן פון פירער, פאַנגען זיי ביידע אָן אריינציען דאָס שטריקל אין מויל, אָן דער הילף פון די הענט. דער וואָס ציט עס אריין פריער, קריגט ביידע צוקערקעס.

6 פ י ם.

דער שפּילער דאַרף פּאַרלאָזן דאָס צימער און אריינקומען מיט 6 פיס (מיטברענגענדיק א שטול).

פ י י ע ר

דער שפּילער דאַרף זיך זעצן אויף פייער (אָנשרייבנדיק אויף א שטיקל פּאַפּיר „פייער”, און זיך זעצן דערויף).

ה אַ מ ע ר, ג ר א ב ל י ע, נ אָ ד ל.

דער באַשטראַפטער לייגט אַרויף זיין קאָפּ אויף א צווייטנס שויס. דער פירער רופט צו א שפּילער, און דער לעצטער פאַר־מירט מיט זיין האַנט, איבער דעם באַשטראָפטנס פּלייצע, א האמער (פאַרמאַכטע פויסט) אָדער א גראַבליע (אָן אָפענע האַנט מיט אַראָפּגעלאָזענע פינגער), אָדער א נאָדל (די האַנט פאַרמאַכט, אויסשטרעקנדיק בלויז דעם ווייז־פינגער). דער פירער פרעגט: „וואָס איז דאָס?” און דער באַשטראָפטער דאַרף טרעפן, וואָס דער שפּילער האָט פאַרמירט איבער זיין פּלייצע. אויב ער טרעפט, באַקומט ער דריי קלעפּ, אָדער דריי שטעך, אָדער דריי גראַבליעס, אָפּהענגיק אָן דעם וואָס ס'איז פאַרמירט געוואָרן פון דער האַנט; טאָמער ניט בלייבט ער ליגן ביז ער טרעפט.

דער בלינדער שפּרונג.

מ׳ווייזט דעם באַשטראָפטן אַ בענקל (אַ 2 פוס די הייך) איבער וועלכן ער וועט דאַרפֿן אַריבערשפּרינגען מיט פֿאַרבונדענע אויגן און ניט אַרונטערוואַרפֿן די ביכער, וואָס ליגן אויפֿ׳ן בענקל. אַריבערשפּרינגען דאַרף ער צוויי מאָל; מ׳וואַרנט אים אָבער, אַז פֿאַר יעדן בוך, וואָס ער וועט אַראָפּוואַרפֿן, וועט ער דאַרפֿן אַרי־בערשפּרינגען נאָכאַמאָל. ווען מ׳האָט אים שוין פֿאַרבונדן די אויגן, פֿירט מען אים צו צום בענקל, כדי ער זאָל אָפּמעסטן די הייך. אַזוי שנעל ווי ער וויל נעמען שפּרינגען, נעמט מען שטי־לערהייט אַוועק דאָס בענקל. נאָכ׳ן צווייטן מאָל, זאָגט מען אים אויס איבער וואָס ער איז געשפּרונגען.

קוש דעם שאָטן.

מ׳הייסט דעם באַשטראָפטן קושן זיין אייגענעם שאָטן. (שטעלנדיק זיך לעבן אַ וואַנט. דאָס דאַרף ער אַליין אויסגע־פֿינען).

שלום־עליכם.

די דאָזיקע שטראָף איז פֿאַר צוויי שפּילער. מ׳שטעלט דעם ערשטן אַוועק לעבן איין גרענעץ, דעם צווייטן אַקעגן אים, ביי אַ צווייטער גרענעץ. איצטער פֿאַרבינדט מען יעדן די אויגן, און מ׳הייסט זיי גיין פֿאָרויס און זיך געבן „שלום־עליכם", אָדער „שטעקן הענט". זיי גייען הין און צוריק אַזוי לאַנג, ביז זייערע הענט באַגעגענען זיך.

יאָ.

דער באַשטראָפטער מוז שטעלן אַ פֿראַגע אויף וועלכער מ׳קען ניט ענטפֿערן „ניין". (די פֿראַגע איז: „ווי לעזט מען י—אָ?")

גיין אַ טענצל.

די דאָזיקע שטראָף איז פֿאַר צוויי שפּילער. מ׳פֿאַרבינדט ביידן די אויגן, און זיי גייען אַ טאַנץ.

ביבלאָגראַפיע.

אין דער דאָזיקער ביבליאָגראַפיע גייט אריין (1) אַ טייל פון יענע ביכער, וואָס זיינען באַנוצט געוואָרן ביים צוזאַמענשטעלן דאָס שפּילבוך (באַצייכנט מיט אַ שטערנדל) און (2) אַזעלכע וואו דער לערער קען געפינען אַ סך מאַטעריאלן פאַר נייע שפּילן. כמעט אין אַלע ביכער, אַחוץ די נומ. 18 און 19, געפינען זיך אָנווייזונגען וועגן דער פּראַקטישער דורכפירונג פון שפּילן און אַ רייכע ביבליאָגראַפיע.

די ביבליאָגראַפיע „שפּיל ביי אידן" ווערט בכיוון אריינגעשטעלט פאַר די, וואָס ווילן זיך פאַרינטערעסירן מיט דער ראָלע פון שפּיל אין דער געשיכטע פון אידישער ערציאונג. אין ס'רוב פאַלען ווערט דער לעזער איבערגעשיקט צום אינדעקס פון בוך, מחמת דער ענין ווערט באַהאַנדלט אין עטלאַכע קאַפּיטלען און ניט אין אַ באַזונדערן אָפּטייל.

ווי און וואָס צו שפּילן.

* 1. Jessie H. Bancroft: Plays for Playground, etc.
* 2. M. Hoffman: Games for Everybody.
* 3. Hans Helling: Das Buch der Spiele.
4. Marion B. Newton: Graded Games and Rhythmic Exercises.
* 5. J. Elsom and B. Trilling: Social Games and Dances.
* 6. E. V. Lucas: Three Hundred Games and Pastimes.
* 7. Grace A. McMillan: Swedish Games.
* 8. G. Johnson: Education by Plays and Games.
9. Champlin: Cyclopedia of Games.
*10. Library for Young People: Sports and Games.

ביכער אין אידיש.

* 11. מ׳ גאָלדבערג־אַקון: באוועגונגס־שפּילן (2טע אויפל.) פּעטראָגראַד 1919.

12. יצחק קאַצענעלסאָן: געזאַנג און שפּיל. ווארשע 1920.

13. א. בולקין און ל. עפראַן: קינדער־לידער און שפּילן מיט געזאַנג. (2טע אויפל.) ווילנע 1920.

14. א. בולקין: רואיקע שפּילן. ווילנע 1921.

15. י. ענגעל: אידישע קינדער לידער, מאָסקווע, אַרויסגעגעבן פון דער „פּעטערבורגער אידישער מוזיק געזעלשאַפט".

* 16. קינדער־זשורנאַל: אַרויסגעגעבן פון די ניו יאָרקער שלום־עליכם פאָלקס־שולן, ערשטער און צווייטער יאָרגאַנג, ניו יאָרק 1920—1921.

17. קינדערוועלט: ארויסגעגעבן פון „פארבאַנד פון נאציאָנאַל־ראַדיקאַלע שולן", ניו־יאָרק 1917—1918.

17.א. קינדערלאַנד: אַרויסגעגעבן פון בילד. קאָמ. פון אַר. רינג, ניו יאָרק, 1921.

שפּיל אין דער ערציאונג.

18. Joseph Lee: Play in Education.
19. John Dewey: Schools of To-Morrow, Chapter V.
20. Edwin A. Kirkpatrick: Fundamentals of Child-Study, Chapter XI.

20 א. האַנאַ סאַלוצקי: גייסטיקע ערציאונג, קאַפּ. „שפּיל און אַרבעט", פאַרלאַג „דאָס קינד", ניו־יאָרק, 1920.

שפּיל ביי אידן.

21. Jewish Encyclopedia: Article on Games.
22. Emil Shcürer: History of the Jewish People in the Time of Jesus Christ, index.
23. I. Abrahams: Jewish Life in Middle Ages, Chapters 21-22.
24. W. M. Feldman: The Jewish Child, Chapter XXI. and Index.
25. F. Harper Swift: Education in Ancient Israel, index

אַלגעמיינע מעטאָדיק.

26. זע: „אַ קורצע געקליבענע ביבליאָגראַפיע" צוזאַמענגעשטעלט פון ל. לעהרער, אַרויסגעגעבן פון בילד. דעפּאַרטמענט פון אַר. רינג, ניו יאָרק, 1921. (די דאָזיקע ביבליאָגראַפיע אַנטהאַלט 20 נומערן פון די בעסטע ביכער אויפ׳ן געביט פון קינדער־דערציאונג).

3 1761 07486279 8

GV
1493
S77